SPECIAL: DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

OKTOBER 96

Jahrgang 8
Ausgabe 5
Oktober 1996

Artikel-Nr.: 5009605

CLUB Nintendo

FIRST LOOK

DKC 3
Das Finale auf dem SNES

FIRST LOOK

SF ALPHA 2
Anime-Action aus Japan

FIRST LOOK

Winter Gold
Heiße Action auf eisigen Pisten

Original Nintendo Qualitäts-Siegel ™

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

D 31102 F

Schlumpf mit!

DIE SCHLÜMPFE© REISEN UM DIE WELT

© Peyo 1996
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

EXKLUSIV
VON NINTENDO®!

Brandneu, brandheiß! Schlumpf mit! Und reise mit den Schlümpfen um die Welt. Der Neugierschlumpf und Schlumpfine zerbrechen heimlich Papa Schlumpfs Zauberkristall. Sie besitzen nun die ganze Macht über Zeit und Raum und werden in alle Welt verschlumpft! Dort müssen sie jede Menge Abenteuer bestehen: am Nordpol, bei den Indianern, beim Surfen in Australien, im Dschungel Südamerikas oder den Tempeln in China. Ein toller Spaß mit einer phantastischen Comic-Grafik. Gibt's auch für Deinen Game Boy™.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

©1996 Infogrames Multimedia
© Peyo 1996 Licensed through I.M.P.S.

HERBST-STURM

EDITORIAL

Die Resonanz auf die vergangene Ausgabe war wieder mal überwältigend! Mehrere Wettbewerbe, ein interessantes Forum und die Neugestaltung der Magazinseiten haben Euch offensichtlich dazu bewogen, aktiver als sonst zu sein und uns mit Briefen und anderen Einsendungen zu überhäufen. Der mittelmäßige Sommer tat sein übriges, um uns in Streß zu versetzen. Normalerweise geht es in diesen Monaten immer etwas ruhiger bei uns zu, weil die meisten von Euch ihre Freizeit mehr im Freien verbringen als daheim vor der Nintendo-Konsole. Dieses Jahr jedoch war alles anders!

Auch der Herbst verspricht sehr stürmisch zu werden! Bei uns laufen bereits die Vorbereitungen für die Markteinführung der neuen Super-Videospielkonsole. Wer neue Daten und Fakten zum Nintendo[64] haben möchte, sollte gleich auf Seite 12 weiterlesen. Dort berichten wir über die spektakuläre Premieren-Show in Wiesbaden. Anschließend geht es ab Seite 16 weiter mit der Lieblingsrubrik aller Nintendo-Maniacs. Gleich siebenmal werfen wir einen „First Look" auf neue Spiele, die noch vor Weihnachten ins Haus stehen. Nehmt Euch also gleich Euren Wunschzettel zur Hand und macht Euch Notizen. Ganz oben auf der Liste dürften wahrscheinlich DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT und DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE stehen, obwohl auch TETRIS ATTACK und STREET FIGHTER ALPHA 2 nicht zu verachten sind.

Wer jetzt immer noch glaubt, daß auf einen mittelmäßigen Sommer und einen stürmischen Herbst ein frostiger Winter folgt, der irrt sich gewaltig. Zum Jahreswechsel wird Euch die heißeste Nintendo-Phase aller Zeiten erwarten. Das Super Nintendo läuft zu Höchstform auf, der Game Boy erlebt dank seines kleinen Bruders, dem Game Boy Pocket, einen neuen Aufschwung und das Nintendo[64] führt uns in eine neue Dimension des Videospiels.

Begleitet uns ein weiteres Mal auf der Reise durch die Welt der Abenteuer und Legenden in dieser Ausgabe. Viel Spaß dabei wünscht Euch

Claude Moyse

WORLD OF NINTENDO

KONSUMENTENBERATUNG

11⁰⁰ — 19⁰⁰ Uhr
(Gebührenfrei)

01 30 - 58 06

SPIELE-HOTLINE

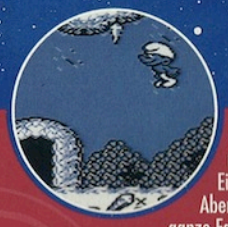
13⁰⁰ - 19⁰⁰ Uhr
(für Club-Mitglieder)

0 60 26 / 94 09 40

REDAKTIONSFAX

0 60 26 / 94 03 08

Nintendo⁶⁴: Die offizielle Premiere in Wiesbaden.



DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT: Ein schlumpfiges Abenteuer für die ganze Familie.

DONKEY KONG COUNTRY 3: Dixie zeigt den Affen, wo die Bananen hängen.

STREETFIGHTER ALPHA 2: Ryu, Ken, Chun-Li und viele andere sind zurück!

TETRIS ATTACK: Der Puzzle-Hit aus den USA kommt nach Deutschland.

INHALT 5/96

FIRST LOOK

16 **Die Schlümpfe reisen um die Welt** *(Super Nintendo)*
22 **Die Schlümpfe reisen um die Welt** *(Game Boy)*
24 **DKC 3 – Dixie Kong's Double Trouble** *(Super Nintendo)*
27 **Street Fighter Alpha 2** *(Super Nintendo)*
28 **Tetris Attack** *(Super Nintendo)*
29 **Tetris Attack** *(Game Boy)*
30 **Winter Gold** *(Super Nintendo)*

ZOOM IN

42 **Lufia** *(Super Nintendo)*
50 **Donkey Kong Land 2** *(Game Boy)*
56 **Terranigma** *(Super Nintendo)*

SPECIALS

12 **Nintendo⁶⁴ – Die Ankunft**
38 **Poster: Terranigma**
62 **Comic: Super Marios Nacht des Grauens**
70 **Wettbewerb: Cyberstories 1996**

RUBRIKEN

3 **Editorial**
6 **News Flash**
8 **Mailbox**
32 **System Charts**
36 **Trick Zone**
40 **Hotline**
75 **Rätsel/Impressum**

news flash

Worlds Apart: Vier Boys und ein Game Boy

Nach der Trennung von Take That sind sie die heißesten Anwärter auf den Titel „Beliebteste Boygroup". Wenn sie nicht gerade im Studio sind, ein Konzert geben oder vor weiblichen Fans flüchten, spielen die vier Jungs der britischen Popgruppe am liebsten Game Boy. Für Club Nintendo testeten Worlds Apart den neuen Superhit Kirby's Block Ball.

„Endlich mal ein Interview, bei dem wir auch unseren Spaß haben", jubelt Cal, Kopf der Gruppe. „Ich habe meinen Game Boy sowieso immer auf Tour dabei, und KIRBY mag ich ganz besonders!" Auch Steve meldet sich zu Wort: „Ich bin mindestens genauso ein großer Nintendo-Fan wie Cal. Am liebsten spiele ich auf dem Game Boy Golf, aber auch STREET FIGHTER 2 finde ich toll". „Ihr wollt also einen Testbericht von mir über dieses Spiel?", fragt Cal strahlend. „Könnt Ihr haben! KIRBY's BLOCK BALL ist eine großartige, leicht zu spielende Breakout-Variante. Man ist schnell vom Spielprinzip gepackt, und es ist fast unmöglich, wieder aufzuhören. [...] Mir gefällt vor allem, daß sich der Ball auf Knopfdruck in einen Super-Kirby verwandelt, der alles, was ihm im Weg steht, vernichtet. Ich kann es kaum erwarten, mir dieses Spiel selbst zu kaufen – es macht richtig süchtig. [...] Ich bin froh, daß ich genug Geld verdiene, um mir die Batterien, die ich jede Woche verbrauche, leisten zu können.

Neuer Nintendo Kalender

Laut Nintendo-Horoskop steht das nächste Jahr wieder mal ganz im Zeichen des Affen. Aus diesem Grund haben wir Donkey Kong und seiner Familienbande einen wunderschönen Poster-Kalender gewidmet, der Euch durch das Jahr 1997 begleiten soll. Der Kalender hat DIN-A3 Format (aufgeklappt: DIN-A2) und enthält die schönsten computergenerierten Illustrationen zu den Spielen DONKEY KONG COUNTRY 1–3. Ab Anfang November könnt Ihr das Werk überall dort finden, wo es Nintendo gibt. Und das beste kommt jetzt: Der Kalender kostet Euch nichts! Vermutlich wird er sehr schnell vergriffen sein, weswegen Ihr Euch beeilen, oder Euren Kalenderwunsch schon mal bei Eurem Händler anmelden solltet. Für ganz Faule gibt es natürlich auch die Möglichkeit, den Kalender bei Nintendo direkt zu bestellen. Dann allerdings benötigen wir von Euch Briefmarken im Wert von DM 5,– für den Versand.

DIE NEUEN COMIC MAGAZINE

Fans der Club Nintendo Comics können sich freuen, denn die Sonderhefte Nr. 4 und Nr. 5 stehen in den Startlöchern. Los geht es mit dem TERRANIGMA-Comic, der im September/Oktober kostenlos im Spielwarenhandel erhältlich sein wird. Zwei Monate später geht es dann mit dem LUFIA-Comic weiter, der zur Zeit noch in Arbeit ist. Beide Comicmagazine behandeln die Geschichte der Spiele und stellen die Hauptakteure vor. Einen ersten Eindruck vom Zeichenstil der Comics konntet Ihr in Ausgabe 4/96 bekommen. Übrigens: Für DM 3,– in Briefmarken könnt Ihr beim Club Nintendo auch die ersten drei Comicmagazine (YOSHI'S ISLAND, DIDDY'S KONG QUEST, KIRBY) nachbestellen, um Eure Sammlung zu vervollständigen.

Nach den fantastischen Kurzgeschichten und Gedichten, die wir als Antwort auf den Cyberstories-Wettbewerb in Ausgabe 4/96 bekommen haben, war es nicht leicht, sich eine neue Herausforderung für Euch auszudenken. Da es in der Redaktion mehrere Comic-Liebhaber gibt, haben wir uns für folgende Aufgabe entschieden. Zeichnet uns einen Comic, der im weitesten Sinne mit Nintendo zu tun hat! Der Comic sollte auf keinen Fall länger/größer als eine DIN-A4-Seite sein, damit wir die vier besten in Ausgabe 6/96 abdrucken können (leider konnten wir nicht mehr Seiten für den Wettbewerb reservieren). Wir werden versuchen, objektiv zu sein und die vier besten Comics auszuwählen. Prämiert werden Originalität und Zeichenqualität. Denkt daran, festes, weißes Papier zu verwenden. Benutzt keine Buntstifte, die beim Abdrucken des Comics später zu blaß sein könnten. Und nun zu den Preisen! Die vier Gewinner werden für einen Tag zu Nintendo of Europe im bayrischen Großostheim eingeladen. Hier können sie einen Blick auf das Nintendo⁶⁴ werfen und sich von der Qualität der ersten Spiele überzeugen. Die Plätze 5 – 10 erhalten einen bildhübschen, silbernen Game Boy Pocket. Schickt Eure Comics bis zum 21. Oktober 1996 an die Adresse:

Club Nintendo,
„Comix Zone",
Postfach 1501,
63760 Großostheim

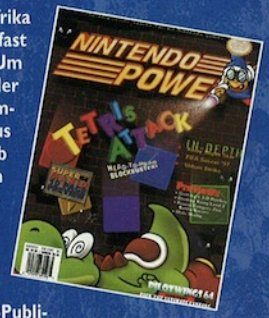
Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen!

1. – 4. Preis: Ein Besuch bei Nintendo

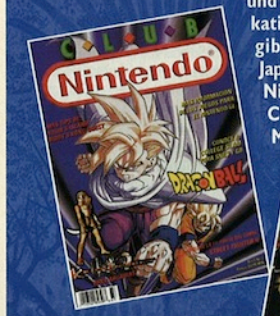
5. – 10. Preis: Game Boy Pocket

Der größte Club der Welt

Nintendo ist überall zu Hause! Ob in Rußland, Südafrika oder Polen, in Argentinien, Kanada oder Island. Und fast überall gibt es Fans, die sich in Clubs organisieren. Um immer am Ball zu bleiben, sind wir mit den Clubs der verschiedenen Länder in engem Kontakt und bekommen regelmäßig deren Club Magazine ins Haus geschickt. Ein Vorreiter in Sachen Konsumentenclub sind natürlich die USA. Ihr Club Magazin mit dem Namen „Nintendo Power" ist eine der erfolgreichsten amerikanischen Jugendzeitschriften, erscheint monatlich und wird im Zeitschriftenhandel verkauft. Direkt hinter den USA kommt der deutsche Club Nintendo mit 1,5 Millionen Mitgliedern und verschiedenen Club-Publikationen. Interessanterweise gibt es ausgerechnet in Japan, dem Heimatland von Nintendo, weder einen Club, noch ein Club Magazin.

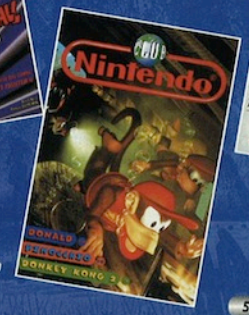


USA



Mexico

Holland



Österreich

Mailbox

Hey Club Nintendo!

Erstmal ein riesengroßes Lob an Euch, Ihr seid echt spitze! Ich finde es total super, daß Ihr die Mailbox auf ganze vier Seiten vergrößert habt. Jetzt haben mehr Leser die Chance, ihre Zeichnungen und Briefe im Heft wiederzufinden.
Was ich auch ganz toll finde ist, daß Ihr einen Einblick in die Redaktion gebt, und ab und zu mal Fotos von Euch abbildet usw. Das Heft wirkt dadurch nicht so unpersönlich wie die anderen. Indem Ihr die Stärken (und natürlich auch Schwächen) Eures Teams witzig beschreibt, habe ich Euch schon richtig liebgewonnen... Ich lese immer sofort im „Now Playing" nach, welche Spiele Ihr zur Zeit spielt. Na ja, genug des Lobes, ein bißchen Kritik muß auch sein:

1. *Das Inhaltsverzeichnis im neuen Heft ist nicht mehr so übersichtlich.*
2. *Hätte man es nicht auf eine Seite quetschen können?*
3. *Das lange Interview mit Shigeru Miyamoto war total ätzend.*

Aber das ist alles Ansichtssache. SEE YOU SOON!
Euer– wahrscheinlich – treuester Fan
Christina Flötotto, Oer-Erkenschwick

Hi Christina,

vielen Dank für Deinen Brief und die darin enthaltenen Komplimente. Wir sind ja fast ein wenig rot geworden... Aber mindestens genauso wichtig wie Dein Lob ist uns die Kritik. Schließlich ist das Clubheft Euer Magazin und wir sind ständig dabei, es nach Euren Vorstellungen zu verändern. Zum neuen Inhaltsverzeichnis haben wir auch viele Briefe erhalten, die es sehr schön und auch übersichtlich fanden. Auf alle Fälle würde es ziemlich eng werden, wenn wir es auf eine Seite quetschen würden. Auch das Interview mit Shigeru Miyamoto hat vielen Fans besonders gut gefallen. Schließlich interessieren sich viele Freaks dafür, was der Videospiel-Guru zur aktuellen Entwicklung und den Next Generation-Spielen zu sagen hat. Aber aus Deinem Brief ist ja herauszulesen, daß Dir das Magazin trotzdem recht gut gefallen hat. Also Christina, laß uns auch in Zukunft wissen, was Dir gefallen hat und was Du ätzend fandest. Wir freuen uns schon auf Deinen nächsten Brief!

Kirsty Vogel, Cuxhaven

Hallo, liebes Nintendo Team!

Ich möchte eine ernste Kritik an das Nintendo-Team richten und zwar MARIO RPG betreffend. Warum bemüht Ihr Euch nicht, dieses Spiel auch zu uns nach Deutschland zu bringen? Ein Freund zeigte mir mal eine Zeitschrift, in der über das Spiel berichtet wurde und es als ein „Meilenstein in der Geschichte des Rollenspiels" bezeichnet wurde. Will Nintendo dies den treuen Nintendo- und auch Rollenspielfans in Deutschland vorenthalten?
Robert Pacholke, Berlin

Hallo Robert!
Vielen Dank für Deine Kritik, natürlich wollen wir gerne darauf antworten! Wie Du vielleicht weißt, ist die Firma Square zur Zeit damit beschäftigt, mehrere Next Generation-Spiele fertigzustellen. Für eine europäische bzw. deutsche Version von SUPER MARIO RPG müßten die Programmierer des Original-Teams von ihren aktuellen Projekten abgezogen werden. Eine PAL-Version bedeutet nicht nur die Programmierung neuer Bildschirmtexte, sondern auch die Geschwindigkeitsanpassung von 60 auf 50 Hertz, die Neukomposition vieler Musikstücke und die Beseitigung der dabei auftretenden Grafikfehler. Du siehst also, eine Menge Aufwand, der für Square in keinem Verhältnis zur Fertigstellung neuer Spiele steht. Doch davon abgesehen, sind auch wir nicht gerade froh darüber, daß die deutschen Videospielfreaks wohl nicht in den Genuß von SUPER MARIO RPG kommen. Zum Glück haben wir Enix und Taito dazu bewegen können, ihre Superhits TERRANIGMA und LUFIA für den deutschen Markt umzusetzen.

FOTO des Monats

Also, daß wir von Euch mächtig Post bekommen, ist ja eigentlich nichts neues. Doch Alexander Winkel aus Meckenbeuren hat uns einen Brief geschickt, der dem Faß echt den Boden ausschlägt. 16 Meter – in Worten sechzehn Meter – ist der Brief lang, den er uns geschickt hat. Er war gespickt mit tollen Ideen, coolen Zeichnungen und Fotos. Um ihn für das Foto des Monats ablichten zu können, haben wir uns in den vierten Stock gewagt und dort den Brief aus dem Fenster entrollt. Ihr seht, Alexander hat sich große Mühe gegeben. Unserer Meinung nach ist diese Leistung reif für das Guiness-Buch der Rekorde. Oder möchte etwa jemand von Euch eine noch längere Briefrolle verfassen???

Hi Club Nintendo!

Wow! Genau das habe ich gesagt, als ich Euer letztes Heft per Abozustellung bekommen habe. Allein die Seiten 10 und 11 haben mich fast aus den Socken gehauen. Soviel Neuigkeiten auf einmal haben mich glatt ins Delirium gebracht!
Mein Bruder, ebenfalls Nintendo Freak und Clubmitglied, hat gemeint, ich hätte blöd gegrinst und Aussprüche wie „TERRANIGMA", „LUFIA", „Game Boy Pocket", „Nintendo⁶⁴" oder ähnliches gestammelt. Nach circa 20–30 kräftigen Ohrfeigen soll ich dann wieder zu mir gekommen sein. Ab diesem Zeitpunkt kann ich mich auch wieder an alles erinnern. Ich weiß, daß ich dann gesagt habe „Schau doch mal selbst rein". Das hat er auch getan und nach etwa 10 Minuten fing er an, sackedumm zu grinsen. Ich wollte ihm gerade eine runterhauen, damit er wieder zu sich kommen würde, da muß ich wohl auf einen Artikel im Clubheft geschielt haben. Und schon war's passiert! Ich hatte meinen nächsten Blackout! Also saßen mein Bruder und ich vor dem neuen Heft, total blöd grinsend, und starrten geistesabwesend an die Wand. Dann kam meine Schwester ins Zimmer, sah uns an, und erkannte sofort „Aha, das neue Clubheft ist da!". Da sowas schon öfter vorgekommen war, wußte sie, was zu tun war. Sie schaffte uns irgendwie vor die Glotze, schaltete RTL ein und wartete, bis „Eine schrecklich nette Familie" kam (das ist nämlich das einzige, was uns vom Videospielen abhalten kann). Glücklicherweise war es Samstag, da kommt nämlich immer eine Doppelfolge. Wäre es zum Beispiel Montag gewesen, hätten wir doch glatt 'ne knappe Woche in unserem Zustand verweilen müssen.
Alfred Sauter, Tettnang

Holerö Alfred!

Freut uns, daß Du noch rechtzeitig aus dem Delirium aufgewacht bist. Es ist doch immer wieder erstaunlich zu beobachten, welche extremen Reaktionen die Lektüre des neugestalteten Clubhefts hervorrufen kann. Wir diskutieren intern gerade die Möglichkeit, auf alle Hefte den Satz „Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker" zu drucken. Schönen Gruß an Deine Schwester, sie soll in Zukunft noch ein wenig besser auf ihre beiden Brüder aufpassen.

KOCH CORNER

In der letzten Ausgabe hatten wir Euch gebeten, uns Eure besten Kochrezepte zu schicken und Ihr habt uns mit einem Berg megastarker Ideen überflutet. Klasse! Die Auswahl ist uns nicht leicht gefallen, doch letztendlich haben wir uns für „Kameks Zaubertrank" von Patrick Mendel aus Eitorf-Obereip entschieden. Bitte schickt uns auch weiterhin Eure Lieblingsrezepte, damit wir immer etwas Gutes probieren können. Unsere Erfahrungen veröffentlichen wir dann natürlich auch im Clubmagazin.

Kameks Zaubertrank

Um zehn Gläser dieses überaus leckeren Getränks herzustellen, braucht Ihr nur zwei Flaschen Zitronenlimo, zwei Flaschen Orangenlimo, 1/4 Liter Himbeersaft, 1/4 Liter Wasser und eine Zitrone. Und dann kann das fröhliche Mixen losgehen! Ihr müßt zuerst die Zitronen- mit der Orangenlimo vermischen. Dann verrührt Ihr den Himbeersaft mit dem Wasser und bereitet daraus leckere Eiswürfel zu. Der Zaubertrank wird dann mit den Eiswürfeln und einem kleinen Zitronenscheibchen serviert. Zum Wohl! Vielleicht probiert Ihr diese abgefahrene Mixtur einmal aus und schreibt uns dann, ob sie Euch wirklich Zauberkräfte verliehen haben. Wir sind gespannt!

Krissi Schütz, Alling/Biburg

Sandra Kirsch, Remseck

QUESTION MARK ?

Welche Sternzeichen habt Ihr in der Redaktion?
Stephan Karaus, Hagen

Claude und Markus sind im Januar und im Februar geboren und haben das coolste Sternzeichen. Ja, sie sind Wassermänner!!! Marcus und Netty haben als Löwen gerade erst Geburtstag gehabt und ausschweifend gefeiert. John ist Widder und Thomas ist Schütze.

Euer Terranigma-Comic im letzten Heft war echt gelungen. Der Zeichenstil und die Sprache passen zur Atmosphäre, echt prima. Doch eines habe ich nicht verstanden. Was hatte es denn mit dem sprechenden Baum auf sich. War das etwa eine verzauberte Prinzessin?
Alexander Stroh, Paderborn

Du bist ein sehr genauer Beobachter, Alexander. Also, jetzt mal ganz unter uns, mit dem sprechenden Baum ist das so eine Sache. Der Comic wurde nämlich in Japan gezeichnet und wir haben zuerst auch ein wenig gestaunt, daß der Baum mit einer Sprechblase versehen war. Doch flexibel, wie wir nun mal sind, haben wir dem Baum den lustigen Text „Hallo, ich bin der sprechende Baum" in den Mund gelegt. Ach ja, in Terranigma gibt es tatsächlich einen Baum, der spricht.

Liebe Trauergemeinde,
der Zeitpunkt ist gekommen. Nach langer Krankheit ist die Joke Box sanft entschlafen. Rettete sich in der letzten Zeit zumindest noch der eine oder andere nette Witz in unsere Redaktionsräume, so scheint es damit nun endgültig ein Ende zu haben. Nachdem die eingehenden Witze noch nicht einmal unserer lieben Netty, die sonst für jeden Scherz zu haben ist, ein müdes Lächeln entlocken konnten, gab es für uns nur noch eine Entscheidung: Die Joke Box wird zu Grabe getragen! Ihr könnt uns glauben, der Entschluß fiel uns nicht leicht. Schließlich war die Joke Box von Anfang an dabei und hat uns so manch unbeschwerte Stunde beschert. Doch damit scheint es nun endgültig vorbei zu sein. Das heißt, eine Chance gibt es vielleicht doch noch. Sammelt Unterschriften für den Erhalt der Joke Box oder, noch besser, *SCHICKT UNS ENDLICH WIEDER LUSTIGE WITZE!!!*

NINTENDO 64 FORUM

In der letzten Ausgabe hatten wir Euch gebeten, uns alles zu schicken, was Euch zum Thema Nintendo 64 einfällt. Auch dieses zweite Forum war wieder ein voller Erfolg! Aus der riesigen Menge an Briefen, die bei uns eingingen, können wir leider wie immer aus Platzgründen nur einige abdrucken. Doch aus allen Briefen wurde klar, daß Ihr schon ziemlich gespannt auf die neue Megakonsole seid. Hier nun Eure Meinungen zum Nintendo 64:

SELBST EIN SUPERHELD!

Ich finde, daß das Super Nintendo schon klasse ist. Wenn das Nintendo 64 noch besser sein soll, dann wäre das ja schon fast, als sei man selbst der Superheld, der sich in einem Video sieht. Das schlechteste ist wohl der Controller, weil er wegen der zwei Steuerkreuze bestimmt schwerer bedienbar ist, als z.B. der Super Nintendo Controller. Ich hoffe aber trotzdem, daß das Nintendo 64 ein Riesenerfolg wird. Ich jedenfalls freue mich schon auf die neue Konsole.

Christian Drabek, Erlangen

STILLE WASSER SIND TIEF!

Ich erwarte mit dem Erscheinen des Nintendo 64 eine Revolution auf dem Videospielemarkt. Diese gestochen scharfe Grafik hat mich schon nach den ersten Bildern überzeugt! Das Design des Gerätes ist sehr ansprechend. Ein schlichtes, ruhiges Schwarz gibt dem Betrachter einen unscheinbaren, aber geheimnisvollen Eindruck – Stille Wasser sind tief! Alles in allem, ein 1a Kasten.

Daniel Wißmann, Wolfsburg

NEUE ROLLENSPIELE

Auf das Nintendo 64 bin ich deshalb schon sehr gespannt, weil es grafisch und in der Steuerung so viele neue Möglichkeiten bietet. Vor allem wünsche ich mir viele Adventures und Rollenspiele. Diese profitieren besonders von der neuen Speichergröße, weil sie dadurch noch komplexer gestaltet werden könnten. Außerdem könnte man bei Rollenspielen den doch recht langweiligen Kampfbildschirm aufpeppen. Ganz zu schweigen, daß man sich in die noch ausdrucksvoller gestalteten Welten, egal in welcher Spielegattung, viel besser hineinversetzen kann und auch das Auge mehr von den Details hat. Zuletzt wäre noch ein Adapter, mit dem man Super Nintendo Games auf dem Nintendo 64 spielen kann, sehr wünschenswert.

Krissi Schütz, Alling/Biburg

GEHT DAS SUPER-NES UNTER?

Ich weiß, daß das Nintendo 64 eine tolle Grafik hat, doch begeistert bin ich nicht! Der Controller hat, finde ich, ein bißchen zu viele Knöpfe und außerdem befürchte ich, daß das Super Nintendo sozusagen „untergehen" wird, wie es dem NES zugestoßen ist. Ich wette, daß die „Club Nintendo" sich ab der Veröffentlichung des Nintendo 64 fast nur noch damit befassen wird *(Werden wir nicht! Anm. d. Red.)*. Meiner Meinung nach haben die Spiele des N64 eine gute Grafik, doch sie sind nicht übersichtlich! Zum Beispiel ist das neue Mario-Adventure immer aus so einer blöden Perspektive aufgenommen, daß das Steuern der Spielfiguren nur erschwert. So ist es bei den meisten Spielen!

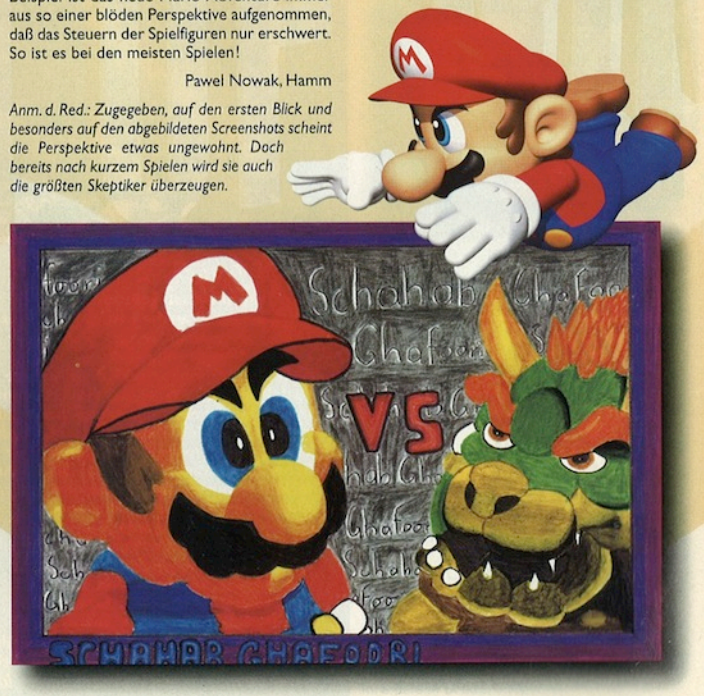
Pawel Nowak, Hamm

Anm. d. Red.: Zugegeben, auf den ersten Blick und besonders auf den abgebildeten Screenshots scheint die Perspektive etwas ungewohnt. Doch bereits nach kurzem Spielen wird sie auch die größten Skeptiker überzeugen.

BOMBASTISCH!

Ich gehöre zu den Glücklichen, die schon einmal einen Blick auf die neue Konsole werfen konnten und ich muß sagen: BOMBASTISCH!!! Als ich damals die ersten Screenshots von Nintendo 64-Titeln sah, war ich noch etwas skeptisch. Aber als ich dann vor etwa vier Wochen in einem Geschäft den N64-Controller in der Hand hielt und „Super Mario 64" zockte, erkannte ich, daß das N64 wirklich eine neue Dimension des Videospiels darstellt!

Steffen Kollarich, Rüsselsheim



DAS NINTENDO 64 WIRD DER RENNER!

Meiner Meinung nach erfüllt das Nintendo 64 alle Erwartungen und Big N zeigt, wie damals mit dem Super Nintendo, wo es (in Zukunft) langgehen wird. Das, was ich auf Euren vielen Fotos gesehen habe, kann man voll und ganz als gelungen bezeichnen. Wenn die Playability genauso gut ist, wie die Grafik – und davon bin ich überzeugt – dann wird das N64 der Renner!

Manuel Grundmann, Lünen

MAN DARF SICH DARAUF FREUEN...

Daß an die Konsole hohe Erwartungen gestellt werden ist klar, wenn man sieht, welche Fähigkeiten das Nintendo 64 besitzt. Wie man an zahlreichen Screenshots bereits erkennen kann, ist die Grafik vom allerfeinsten. Und genau da liegt der Hund begraben: Sehr oft wird zu viel Wert auf die Grafik gelegt. Die Spielbarkeit, und damit der Spielspaß, bleibt auf der Strecke (siehe die „New Generation" Konsolen der Konkurrenz). Allgemein, so denke ich, läßt sich sagen, daß wirklich gut ausgetüftelte Spiele, egal ob 2D oder 3D, immer willkommen sind. Und wenn sich durch das Nintendo 64 deutlich bessere Möglichkeiten bieten, wovon man getrost ausgehen kann, darf man sich darauf freuen...

Mischa Wyboris, Aachen

REVOLUTIONÄR!

Ich erwarte mit dem Nintendo 64 die in Zukunft beste Konsole auf dem Markt. Das Gerät sieht toll aus, das neue Pad ist revolutionär! Die 3D-Games beurteile ich sehr positiv, da hierdurch das Spiel realer wirkt. Wie ich mir die nächste Spielegeneration vorstelle – nun ... wenn man bedenkt, daß z.B. „Super Mario 64" erst 60% der Hardwarefähigkeiten nutzt, kann man nur davon träumen, welche Spiele uns in Zukunft erwarten!

Martin Reichart, Marktoberdorf

ROLLENSPIEL HAUTNAH!

Ich habe, als ich das letzte Mal in der Dortmunder Innenstadt war, ein Demo von „Super Mario 64" gesehen und muß sagen, die Grafik ist phantastisch (eine echte Augenweide), aber auch das Design des Nintendo 64-Controllers gefällt mir gut. Auch wäre es stark, wenn ein Rollenspiel auf dem N64 herauskäme, bei dem es 100 verschiedene Variaten des Spiels gäbe (mehr als bei Terranigma).
Was meine Vorstellung von der nächsten Spielgeneration angeht, klingt das ganze ziemlich phantastisch! Dann wird man fähig sein, das Bewußtsein des Menschen in eine virtuelle Figur zu versetzen, in der man sich in einer nicht realen Welt durchzuschlagen hat (Rollenspiel live, hautnah). Wenn dann das Spiel zu Ende ist, ist man wieder da, wo man vorher war – in seinem eigenen Körper.

Christian Miletzki, Dortmund

IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:
FORUM FILMUMSETZUNGEN

Wie findet Ihr die Umsetzungen von Filmen oder Serien (Toy Story, Pinocchio, Schlümpfe, etc.) in Videospiele? Was hat Euch so richtig daran gefallen, was könnte man noch besser machen? Welche Filmumsetzungen würdet Ihr gerne auf dem Super Nintendo und dem Game Boy sehen? Schreibt uns Eure Meinung und Eure Ideen! Natürlich sind wie immer auch Bilder sowie Audio-und Videokassetten herzlich willkommen!

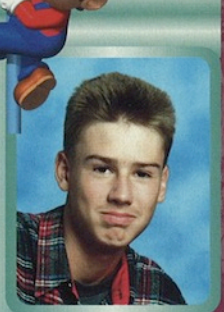
Die ganze Familie zockt in Reinbek

Erst seit kurzem ist Christine aus Reinbek stolze Besitzerin eines Super Nintendo. Sicher hatte sie sich das ganze etwas anders vorgestellt, als sie davon träumte, stundenlang in fremde Abenteuerwelten einzutauchen und somit der Realität zu entfliehen. Wieder einmal hat sie nicht bedacht, daß zwischen ihr und dem ungetrübten Spielspaß ein Bruder, eine Schwester und eine Mutter stehen. Sowohl Christines Mutter, als auch ihre Geschwister sind ebenfalls vom Nintendo-Fieber befallen und geben deshalb kaum noch den Controller aus der Hand. Jetzt muß Christine zu Tricks und Kniffen greifen, um ihre Familie kurzzeitig abzulenken und dann schnell die Gelegenheit zu ergreifen und sich den Controller zu schnappen. Wir wünschen Christine auch weiterhin viel Spaß und verweisen auf Spiele, die man zu viert spielen kann. Zum Beispiel Super Bomberman.

Christine Roeder

Ein Naturwissenschaftler aus Peine

In Peine kennt man keine Peinlichkeit, weswegen uns Benjamin Tutterer aus Peine auch nicht das geringste Detail über seine Person verschweigt. Wir bedanken uns für seine Offenheit und stellen ihn diesen Monat als Nintendo-Fan des Monats vor. Benjamin ist 15 Jahre alt, 1,68 m groß, Sternzeichen Zwilling und ein großer Mathematik- und Technik-Liebhaber. Neben den Naturwissenschaften, haben es ihm die Farbe Weiß und die italienische Küche angetan. Am liebsten hört er die Musik von Coolio oder Blümchen. Leider fehlen uns trotzdem ein paar wichtige Daten, wie zum Beispiel die Schuhgröße und das Gewicht, aber sicher wird uns Benjamin diese auch noch mitteilen. Natürlich ist sein größtes Hobby das Nintendo-spielen. Lieblingsspiele sind Super Mario World, Super Mario Kart und Donkey Kong Country. Wer jetzt noch mehr wissen will, sollte ihn vielleicht in Peine besuchen.



Benjamin Tutterer

DIE ANKUNFT

Alle Jahre wieder lädt Nintendo ausgewählte Fachjournalisten und Spielwarenhändler aus Deutschland zu einer sogenannten V.I.P.-Show ein, um dort die neuesten Produkte zu präsentieren.

Dieses Mal fand die Veranstaltung nicht in den Schauräumen der Großostheimer Nintendo of Europe-Hauptfiliale statt, sondern im Wiesbadener Kurhaus, einem Prunkbau der Jahrhundertwende im Zentrum der hessischen Landeshauptstadt.

Ein ganz besonderer Ort für eine ganz besondere Vorstellung!

Wiesbaden – (cm) Bereits um 9.00 Uhr versammelten sich die ersten Journalisten vor dem Wiesbadener Kurschloß, um eine Stunde später an der ersten offiziellen Pressekonferenz zum Thema Nintendo[64] in Deutschland teilzunehmen. Doch nicht nur die deutsche Fachpresse war angereist, auch das europäische Ausland war vertreten. Schließlich erhofften sich alle die Antworten auf die zur Zeit am häufigsten gestellten Fragen: „Wieviel kostet es?", „Mit welchen Spielen kommt es?" und vor allem „Wann kommt es?". Doch bevor Nintendo diese Fragen beantwortete, durften alle an einer einzigartigen Präsentation teilnehmen, die den showtalentierten Mitarbeitern von Nintendo Of America nicht besser hätte gelingen können.

Mit einer futuristischen Lasershow und hämmernden Techno-Rhythmen wurde zunächst einmal die Hardware enthüllt. Auf einer silbernen Säule konnte nun jeder das schmucke Gehäuse des Nintendo[64] bewundern. Als nächstes begrüßte der Geschäftsführer der Nintendo of Europe GmbH, Shigeru Ota, alle geladenen Gäste und ließ noch einmal die einzigartige Erfolgsgeschichte Nintendos Revue passieren. Hans Stahler, Consultant von Nintendo of Europe, ergriff anschließend das Wort und verkündete das Motto der diesjährigen V.I.P.-Show: „Nintendo[64] – The new dimension of fun." Jeder der anwesenden Journalisten konnte spüren, wie stolz Nintendo auf sein neues Gerät ist. Nicht ohne Grund waren zwei der wichtigsten Nintendo-Mitarbeiter aus Japan angereist, um beim Siegeszug der neuen Wundermaschine dabei zu sein. Genyo Takeda, der technische Kopf hinter dem Nintendo[64], und Shigeru Miyamoto, geistiger Vater von Super Mario und anderen berühmten Nintendo-Superstars. Für beide war es der allererste Besuch in Deutschland. Sie wurden von allen begeistert und besonders herzlich empfangen.

Nach einer kurzen Präsentation der vier Nintendo[64]-Spiele, die zeitgleich mit der Hardware in Deutschland erscheinen werden, war es erst einmal Zeit für ein ausgiebiges und üppiges Mittagessen. Nach dem Dessert konnte sich jeder der Anwesenden selbst von der Qualität der zuvor hochgelobten Spiele überzeugen. Beliebtestes Spiel war ganz klar SUPER MARIO 64, gefolgt von – und das war eine kleine Überraschung – WAVE RACE 64, das Shigeru Miyamoto ganz frisch aus seinem Entwicklungslabor in Japan mitgebracht hatte.

Natürlich kamen auch PILOTWINGS 64 und STAR WARS – SHADOWS OF THE EMPIRE bei allen Gästen sehr gut an. Bis zur Verkündung der wichtigen Daten und Fakten vergingen noch einige Stunden. Doch gegen 20.00 Uhr wurde endlich das bestgehütetste Geheimnis der Branche gelüftet.

Das Nintendo[64] wird in Deutschland am 1. März 1997 zum sensationellen Preis von DM 399,– erscheinen. Parallel zur Einführung des Gerätes werden vier Spiele erhältlich sein: SUPER MARIO 64 (DM 99,–), WAVE RACE 64 (DM 99,–), PILOTWINGS 64 (DM 129,–) und STAR WARS – SHADOWS OF THE EMPIRE (DM 149,–). In den darauffolgenden Monaten werden weitere Titel veröffentlicht, so daß die Nintendo[64]-Produktpalette bis Ende 1997 auf bis zu hundert Spiele angestiegen sein sollte.

Erfreuliches erfuhr man auch von Shigeru Miyamoto, der über den Status der nächsten Spielegeneration berichtete: THE LEGEND OF ZELDA V sei schon fast fertig, man warte nur noch auf die Einführung des Nintendo 64DD-Laufwerks und F-ZERO 64 werde zur Zeit der letzte Schliff verliehen. Damit stehen auch schon die nächsten Superhits in den Startlöchern! Einen Grund für das relativ späte Erscheinungsdatum der Wunderkonsole in

Deutschland gibt es übrigens auch – und der ist zumindest für die japanischen und amerikanischen Spieler recht erfreulich. Durch die sensationellen Verkäufe in Japan und die unzähligen Vorbestellungen in den USA hat Nintendo zum ersten Mal Kapazitätsprobleme in der Fertigung der Hardware bekommen. Sehr viele wollen eben so bald wie möglich auf dem Nintendo[64] spielen. Der Vorteil am späten Erscheinungstermin hierzulande ist jedoch, daß die deutschen Spieler schneller mit mehr Spielen versorgt werden, als die Fans im Heimatland von Nintendo. Dort sind seit dem Erscheinen der Konsole erst vier Spiele erschienen. Bis Ende des Jahres werden es in Japan bis zu dreißig Spiele sein. Ein weiterer Grund für die verzögerte Ankunft der 64-Bit Videospielkonsole ist die zeitaufwendige PAL-Konvertierung der Software. Damit die Spiele bei der Konvertierung nicht an Geschwindigkeit verlieren, müssen einzelne Programmpassagen neu geschrieben werden. Für SUPER MARIO 64 und PILOTWINGS 64 entsteht zur Zeit der deutsche Bildschirmtext.

Shigeru Ota, Geschäftsführer, Nintendo of Europe GmbH:

„Der sensationelle Erfolg der Konsole in Japan zeigt es: Das Warten auf das Nintendo[64] lohnt sich!"

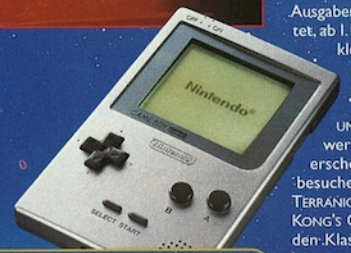
Hans Stahler, Consultant Nintendo of Europe GmbH:

„Das Nintendo[64] ist sechsmal leistungsfähiger als alle derzeit erhältlichen Videospielsysteme."

MESSE-HIGHLIGHTS

Auch wenn dem Nintendo[64] die meiste Aufmerksamkeit auf der Messe gehörte, so blieben Super Nintendo Entertainment System und Game Boy nicht ungeachtet. Ein ganz besonderes Highlight war der Game Boy Pocket, dem von Insidern eine Menge Potential zugeschrieben wird. Wir haben ja bereits in den vergangenen Ausgaben über das kleine Wunderding berichtet, ab 1. November könnt Ihr Nintendos Allerkleinsten für DM 119,– endlich selbst in den Händen halten. Das Futter kommt in Form von DONKEY KONG LAND 2, TETRIS ATTACK und DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT. Die beiden letzten Titel werden auch für das Super Nintendo erscheinen. Natürlich durften die Messebesucher auf Wunsch auch einen Blick auf TERRANIGMA, DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG'S QUEST und LUFIA werfen, die kommenden Klassiker für die 16-Bit Konsole. Für das kommende Jahr sind unter anderem neue Rollenspiele und ein neuer Titel mit Superstar Kirby geplant.

Ein paar tausend Kilometer von Wiesbaden entfernt wurden auf der Londoner ECTS die ersten Nintendo[64]-Spiele der Third-Party-Entwickler vorgestellt. Leider konnten wir nicht vor Ort sein und uns von den Fortschritten in Acclaims TUROK oder Electronic Arts FIFA SOCCER überzeugen. Aus sicherer Quelle konnten wir jedoch erfahren, daß beide Spiele dem hohen Nintendo[64]-Standard gerecht werden.



ab 1. November 1996

119,–

ab 1. März 1997

99,–

ab 1. März 1997

99,–

Shigeru Miyamoto

The new dimension of fun

Eigentlich muß man Shigeru Miyamoto nicht mehr vorstellen. Sein Name ist den Videospielfans auf der ganzen Welt ein Begriff. Er ist der kreative Kopf bei Nintendo. Ohne ihn gäbe es keinen Donkey Kong, keinen Link und – kaum auszudenken – keinen Mario. Und wie traurig wäre doch das Leben ohne diesen freundlichen Klempner! Nach seinem Industriedesign-Studium kam er 1977 zu Nintendo. Sein erster großer Erfolg war 1981 der Spielhallen-Klassiker Donkey Kong. Danach folgte der Siegeszug Marios, der fast über Nacht zum unumstrittenen Star der Videospielszene aufstieg. In den USA erreicht Mario bei den Kids einen höheren Bekanntheitsgrad als die Micky Maus. Natürlich war Miyamoto auch für die ersten Spiele des Nintendo[64] verantwortlich. Ein Geniestreich wie SUPER MARIO 64 wäre ohne ihn undenkbar. Doch auch anderen Spielen wie PILOTWINGS 64 hat er den letzten Feinschliff verliehen. Miyamoto hat einfach ein untrügliches Gespür dafür, welche Spiele die Kids haben wollen.

Genyo Takeda

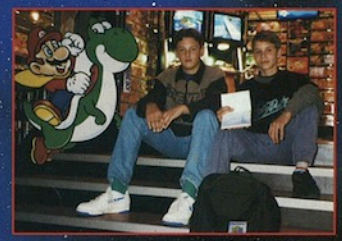
Die Entwicklung des Nintendo[64] ist ganz eng mit dem Namen dieses Mannes verbunden. Seit 1993 widmete Genyo Takeda seine ganze Kraft dem „Project Reality". Unter seiner Federführung entstand die neue Superkonsole, die auf der ganzen Welt für Schlagzeilen sorgt. Takeda stieg bereits 1972 nach seinem Studium bei Nintendo Co. Ltd. ein. Lange Zeit beschäftigte sich der General Manager der Abteilung 'Forschung und Entwicklung 3' mit der technischen Weiterentwicklung des NES und des Super Nintendo. Stück für Stück wurde deren Leistungskapazität mit immer anspruchsvolleren Spielen erhöht. Doch irgendwann stieß man an die Grenzen der Leistungsfähigkeit. Genyo Takeda machte sich mit großem Eifer daran, eine Konsole zu entwickeln, die die Tür zu einer neuen Dimension aufstossen sollte. Mit dem Nintendo[64] ist ihm das gelungen.

Um Euch in eine neue Dimension des Spielspaßes zu entführen, haben sich die Entwickler von Nintendo und Silicon Graphics viel Mühe gegeben. Das Herz des Nintendo[64] ist ein mit 93,75 MHz getakteter 64-Bit MIPS RISC Prozessor, der sich die Arbeit mit einem Co-Prozessor von Silicon Graphics teilt. Beide Prozessoren ermöglichen fotorealistische 3D-Effekte, wie Ihr sie bis jetzt nur in Filmen wie Jurassic Park, The Abyss oder Terminator II bewundern konntet. Darüberhinaus verfügt das Nintendo[64] über einen 4,5 MByte großen RAMBUS Speicher. Zu den weiteren Talenten des Nintendo[64] gehören „Anti-Aliasing" (Polygone wirken durch Weichzeichner realistischer), „Gouraud Shading" (Tranzparenzeffekte bei Wasser- oder Nebeldarstellungen), „Z-Buffering" (Objekte nähern sich nicht ruckartig) und „MIP Mapping" (Objekte können beliebig vergrößert werden). Selbst für die Zukunft ist das Nintendo[64] gerüstet. Eine Auflösung von 640×480 Pixel (Bildpunkten) unterstützt schon jetzt den kommenden HDTV-Standard. Ende des Jahres wird auf der Shoshinkai-Messe ein Zusatzaufwerk mit dem Arbeitstitel 64DD vorgestellt. Die dazugehörigen Disks fassen 64 MByte und sind beschreibbar. Das alles garantiert natürlich noch immer keinen Einstieg in eine neue Spaßdimension, wenn man nicht auch frühzeitig dafür gesorgt hätte, daß für die erste Generation von Nintendo[64]-Spielen nur hochkarätige Entwickler beauftragt werden. Das sogenannte Dream Team arbeitet zur Zeit an der Fertigstellung von ca. 50 Nintendo[64]-Spielen, die bis Anfang des kommenden Jahres in Japan und den USA erscheinen sollen.

Die rasenden Reporter aus Klingelbach

Unbeachtet des Getümmels auf der Premierenshow, gelang es zwei gewitzten Nintendo-Fans, sich an Herrn Miyamoto heranzuschleichen und den Meister um ein Autogramm zu bitten. Jonas Baeck und Aron Schmidt (beide 14 Jahre alt) aus Klingelbach in der Nähe von Wiesbaden hatten von der Veranstaltung im TOTAL Magazin gelesen. Daraufhin begann Jonas mit seiner Recherche. Ein Anruf bei der Konsumentenberatung brachte ihn nicht weiter, dafür jedoch ein Gespräch mit der Personalleiterin von NOE, der er zumindest den genauen Ort der Veranstaltung entlocken konnte. Als nächstes folgte ein Anruf bei der Wiesbadener Kurhausverwaltung und die Sache war klar. Jonas und Aron mußten es, irgendwie schaffen, Zugang zu der Premiere zu bekommen. Ohne Presseausweise oder offizielle Einladungskarten gelang es ihnen, ganz nach dem Motto „Frechheit siegt", souverän den Haupteingang zu benutzen und sich im allgemeinen Chaos bis zu Herrn Miyamoto vorzuarbeiten. Direkt nach der Pressekonferenz standen sie dann ihrem Idol gegenüber und brachten kaum ein Wort heraus. Auf die Frage, warum es den beiden so wichtig war, Herrn Miyamoto zu treffen, antwortet Jonas, der Organisator der Aktion: „Ich bewundere ihn und möchte später einmal Spieleerfinder werden!"

Jonas am Ziel seiner Träume!



Stolz präsentieren Jonas und Aron das Autogramm des Meisters

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

Sie sind wieder da, die kleinen blauen Wesen, die immer fröhlich sind und nur Unsinn im Kopf haben. Nach dem Superhit „Die Schlümpfe" erscheint in Kürze der Nachfolger des Spiels. Vor allem die Tüftler werden sich wie im siebten Himmel fühlen! Die Programmierer von Infogrames haben die Steuerung des Spieles wesentlich verbessert und so ist es jetzt ein Genuß, Euren Schlumpf durch alle Gefahren und Schwierigkeiten ans Ziel zu bringen! „Die Schlümpfe 2" ist ein Jump'n Run der Extraklasse und bringt Euch garantiert viele Stunden genialen Spielspaß! (cs)

Es liegt in Eurer Hand, den Neugierschlumpf und Schlumpfine wieder in ihr Dorf zu schlumpfen. Helft ihnen, denn sie haben solches Heimweh!

Schlumpfige Zeiten!

Wie schwarzer Samt liegt die Nacht über dem Schlumpfdorf und nur der Mond schlumpft sein fahles Licht auf die Erde. Die Schlümpfe liegen in ihren Betten und schnarchen – nichts scheint diesen Frieden stören zu können. Da, auf einmal schlumpfen zwei Schatten durch das Dorf zu Papa Schlumpfs Labor. Sind es Gargamel und Azrael, die wieder einmal unsere kleinen Freunde fangen und verspeisen wollen?

Nein! Es sind nur der Neugierschlumpf und Schlumpfine! Aber was machen die beiden so spät in der Nacht noch draußen? Sie wollen den sagenhaften Kristall, der einen Schlumpf angeblich an jeden Ort der Welt bringen kann, einmal genauer betrachten. Vorsichtig öffnen sie die Tür und betreten Papa Schlumpfs Labor und tatsächlich: Da liegt er! Schlumpfine faßt sich ein Herz, berührt den Kristall vorsichtig und ... ach herrje! Der Kristall zerbricht und die beiden Schlümpfe werden an einen Ort, fern des Schlumpfdorfes geschlumpft.

Ihr seid die einzige Hoffnung der beiden armen Schlümpfe, um zurückzukommen! Helft ihnen, die Kristallsplitter, die auf der ganzen Welt verteilt sind, zu finden, damit sie wieder zurück in ihr Dorf kommen können!

Die meisten Gegner könnt Ihr besiegen, indem Ihr einfach auf sie schlumpft. Wenn das nicht klappt, dann versucht doch einfach mal, sie als Fußball zu benutzen. Mit dem A-Knopf könnt Ihr alles aus dem Weg kicken!

Untersucht alle Dinge genau! Manchmal verbergen sich Kristallsplitter oder andere hilfreiche Dinge darin!

Jedes Herz füllt einen Eurer vier Lebenspunkte wieder auf. Haltet also Ausschau nach ihnen, denn sie können Euch aus so mancher brenzligen Situation retten!

Achtung! Bleibt immer auf sicherem Boden! Um über Lücken oder Löcher zu schlumpfen, benutzt den B-Knopf!

Um besonders hoch und weit zu schlumpfen, drückt zusätzlich den Y-Knopf. Aber seid vorsichtig! Auch von oben können Gefahren lauern!

LEVEL 1
Der Schlumpfwald

Der erste Level ist so richtig schön zum warmspielen. Euer Schlumpf muß die 10 Kristallsplitter finden, die im Wald an allen möglichen und unmöglichen Stellen versteckt sind. Im Prinzip müßt Ihr nur auf die wenigen Gegner achten, die Euch das Leben ein bißchen schwer machen.

❶ Ökolift
In manchen Bäumen ist ein echt umweltverträglicher Aufzug versteckt, den Ihr aktivieren könnt, wenn Ihr das Steuerkreuz nach oben drückt. Euer Schlumpf wird nach oben befördert und von dort sieht der Wald noch viel interessanter aus! Wußtet Ihr, daß einige Bäume im Schlumpfwald nicht nur ein Obergeschoß haben?

❷ Teleporter
Im Wald und auch in anderen Leveln werdet Ihr Teleporter finden, die Euren Schlumpf an eine andere Stelle im Level bringen. Manchmal sind sie die einzige Möglichkeit, um Kristallsplitter und Extraleben zu schlumpfen! Manche Teleporter sind auch versteckt, so daß Ihr hinterrücks hineinfallt, seid also vorsichtig!

❸ Tarzanschlumpf ist wieder da!
An Lianen könnt Ihr Euch wie der Tarzanschlumpf entlangschwingen, um auf der Suche nach Kristallsplittern auch wirklich den gesamten Wald zu erforschen. Wenn Ihr dabei noch den berühmten Schrei schlumpft, fühlt Ihr Euch wirklich wie Tarzan!

❹ Trampolinvogel
Um an Kristallsplitter zu kommen, die an kniffligen Stellen versteckt sind, müßt Ihr versuchen, einen Gegner als Sprungbrett zu schlumpfen. Auch wenn es ihm nicht gefällt, hilft er Euch auf dem Weg nach Hause. Wichtig ist nur, daß Ihr im richtigen Moment abspringt!

LEVEL 2
Der Wasserfall

Der zweite Level hat es schon ein bißchen mehr in sich! Immer darauf bedacht, nicht ins Wasser zu fallen, springt Euer Schlumpf von Stein zu Stein. Weicht dabei den Gegnern aus und versucht, alle Herzen und Kristallsplitter zu finden!

Grünzeug
Kletterpflanzen sind, wie der Name schon sagt, zum klettern da! Springt an sie dran und schlumpft hoch zur nächsten Plattform. Aber seid vorsichtig, daß Ihr nicht nach unten fallt und paßt auf die Gegner auf, die eventuell oben lauern!

Achtung, Baum fällt!
Wenn Ihr irgendwo Baumstämme schlumpft, dann nichts wie hin, dort sind oft Kristallsplitter versteckt! Aber seid vorsichtig, daß Ihr nicht von einem der herunterfallenden Stämme getroffen werdet, das tut dem Neugierschlumpf ziemlich weh!

Glitschige Steine
Paßt auf, daß Euer Schlumpf nicht im wahrsten Sinne des Wortes auf die schiefe Bahn gerät, denn einige Steine im Wasserfall sind ganz schön glitschig und Ihr schlumpft gnadenlos darauf aus. Aber um einige Herzen zu erreichen, müßt Ihr es eventuell doch einmal wagen!

Bonusrunde 1

In den Bonusrunden, die Ihr erreicht, nachdem Ihr 3 Schlüssel gefunden habt, könnt Ihr Gegenstände einsammeln, die dann nach Ablauf der Zeit in Herzen umgewandelt werden. Für fünf Herzen, gibt es einen Extraschlumpf!

Auf die Plätze, fertig, SCHLUMPF!

Treibholz
Baumstämme könnt Ihr benutzen, um mit Eurem Schlumpf große Wasserflächen zu überwinden! Aber seid vorsichtig, denn die Dinger sind nicht allzu stabil und neigen dazu, unterzugehen!

LEVEL 3
Der Fluß

Im dritten Level geht es hauptsächlich darum, nicht ins Wasser zu fallen, denn wie Ihr wißt, sind die Schlümpfe ziemlich wasserscheu! Ihr müßt von Stein zu Stein springen, und darauf achten, daß ihr nicht zu weit springt, sonst geht Euer Schlumpf baden!

Lianen
Benutzt die Lianen, um auch mal einen Blick in die oberen Regionen zu schlumpfen, denn es kann gut sein, daß auch dort der eine oder andere Kristallsplitter versteckt ist! Lianen können außerdem Eurem Schlumpf das Leben retten, wenn er gerade dabei ist, mit einem Baumstamm unterzugehen.

LEVEL 5
Die Unterwasserhöhle

Tief einatmen, Nase zuhalten und rein ins Wasser! Ihr müßt in der Höhle die gut versteckten Kristallsplitter finden und auf alle möglichen Gefahren achten. Vor allem die bösen Quallen und die gemeinen Krebse machen Euch zu schaffen, denn sie sind ganz wild darauf, unseren armen kleinen Schlumpf zu schlumpfen!

Luftblasen
Wenn Ihr Luftblasen blubbern seht, heißt es aufpassen, daß kein Gegner über Euch ist, denn dieser Whirlpoolersatz schlumpft Euch ruckzuck nach oben!

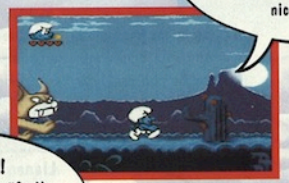
Strudel
Die Strudel könnt Ihr nur in einer Richtung schlumpfen. Überlegt Euch also gut, ob Ihr wirklich da durchschwimmen wollt, vielleicht landet Ihr in einer Sackgasse und dann muß Euer Schlumpf jämmerlich ertrinken!

Geheime Höhlen
In diesem Level gibt es einige geheime Höhlen, deren Eingänge schwer zu finden sind. Aber es lohnt sich, denn dort findet Ihr viele nützliche Dinge, unter anderem einen Extraschlumpf.

LEVEL 8
Die Verfolgungsjagd

Hier müßt Ihr Euch ganz schön sputen, denn Azrael, der gemeine Kater von Gargamel, ist hinter Euch her und wenn er Euch kriegt, ist es Essig mit der Heimkehr ins Dorf!

Rennt um Euer Leben!
Nehmt Euch in Acht vor den Gegnern, die Euch ans Leder wollen! Das wichtigste ist aber, daß der böse Azrael Euch nicht erwischt!



Allez hop!
Über die Kakteen müßt Ihr hinüberspringen, sonst ziehen Euch die stacheligen Dinger wichtige Lebenspunkte ab!

LEVEL 13
Der Sumpf

Auf dem Weg nach Hause verschlägt es unseren Schlumpf auch in einen gruseligen Sumpf. Es wimmelt von Moskitos und Krokodilen – man bekommt es richtig mit der Angst zu tun! Schlumpft die Kristallsplitter und achtet gut darauf, daß Ihr nicht zur Moorleiche werdet!

Krokodile
Wenn Ihr die Krokodile im richtigen Moment erwischt und auf sie springt, helfen sie Euch, wenn auch unfreiwillig, größere Abgründe zu überwinden. Aber paßt auf! Wenn sie ihr Maul aufmachen, schlumpft Ihr eventuell nicht dahin, wohin Ihr eigentlich wolltet!

Manche Krokodile gehen auch gerne mal auf Tauchstation!

LEVEL 15
Surfen

Jetzt wird es richtig sportlich, genauer gesagt: wassersportlich! Auf der Flucht vor dem riesigen Brecher surft Euer Schlumpf um sein Leben. Aber auch von vorne kommen einige Gefahren auf ihn zu.

Surfin'USA
Ab geht die Post ins kühle Naß! Ihr beschleunigt, indem Ihr das Steuerkreuz nach oben und unten drückt.

Haiattacke!
Die Haie machen Euch das Leben schwer! Weicht ihnen aus, sonst ziehen sie Euch die kostbaren Lebenspunkte ab!

Sammelt alle Gegenstände auf!
Wenn Ihr genug davon habt, bringen sie Euch verlorene Lebenspunkte zurück!

LEVEL 16
Der Tempel

So langsam nähert sich der Schlumpf wieder seinem Heimatdorf, aber noch ist er nicht da! Im Tempel warten viele Gefahren auf ihn, wie zum Beispiel die äußerst gefährlichen Ninja-Ratten oder die Dornenpendel, an denen er sich nur zu leicht aufspießen kann. Da gibt es nur eines: Augen zu und durch!

Die Ninja-Ratten sind gefährliche Gegner, vor allem dann, wenn sie den armen Schlumpf auch noch mit Wurfsternen angreifen.

Wehe, wenn das Dornenpendel Euch erwischt!

Game Design: © Infogrames 1995
Die Schlümpfe: © Peyo - 1996
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

SUPER NINTENDO FIRST LOOK

FIRST LOOK INFO

Auch gut 39 Jahre nach ihrer Geburt sind die vom französischen Comicgenie Peyo erfundenen blauen Wichte nicht aus der Zeichentrickwelt wegzudenken. Klar, daß es deshalb nur eine Frage der Zeit war, bis der Nachfolger des Klassikers „Die Schlümpfe" erscheint, und demnächst ist es soweit. Auf dem Super Nintendo besticht dieses Spiel der Extraklasse vor allem durch eine geniale Grafik, die ziemlich nahe an die gezeichneten Vorlagen herankommt. Positiv fällt auch auf, daß Infogrames einiges getan hat, um die Klippen, die den ersten Teil sehr schwer machten, zu beseitigen.

„Die Schlümpfe reisen um die Welt" ist ein absolutes Muß für jeden Jump'n Run Fan!

Hey, Ihr Besitzer des kleinen tragbaren Game Boys! Freut Euch, denn ab sofort sind sie wieder da, unsere Lieblinge, die Schlümpfe! Alle Fans der kleinen blauen schlauen Wesen müssen jetzt auf den zweiten Teil des megastarken Jump'n Runs auch unterwegs nicht verzichten. Infogrames hat sich selbst übertroffen und den Nachfolger des Kassenschlagers „Die Schlümpfe" zu einem richtigen Renner gemacht! Wer sich dieses Spiel nicht holt, ist selbst dran Schuld! (cs)

Megaspaß für den Game Boy!

Die Schlümpfe reisen um die Welt

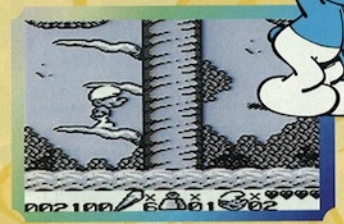
Story: Oh weh! Der Kristall ist zerbrochen! Der Neugierschlumpf und Schlumpfine haben es nicht lassen können! Heimlich sind sie in Papa Schlumpfs Labor geschlichen und haben den geheimnisvollen Zauberkristall berührt. Mit einem Blitz zerbrach der Kristall und die beiden neugierigen Schlümpfe wurden weit weg von ihrem Dorf in eine andere Zeit geschlumpft und mussten feststellen, daß die ganze Welt verseucht ist. Jetzt müssen die beiden zusätzlich zu den Kristallen auch noch den ganzen Müll, der in jedem Level herumliegt, aufsammeln, damit sie eine Chance haben, irgendwann einmal wieder in ihr geliebtes Dorf zurückzuschlumpfen. Ohne Eure Hilfe werden sie das nicht schaffen, also ran an den Game Boy und rettet die Schlümpfe!

Schlumpf oder Schlumpfine?

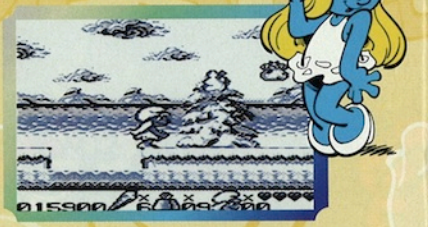
Ihr könnt zu Beginn des Spieles auswählen, ob Ihr lieber mit dem Neugierschlumpf oder mit Schlumpfine spielen wollt. Das ist eine nette kleine Option, die das Abenteuer noch schlumpfiger macht.

Mit dem A-Knopf könnt Ihr springen und mit dem B-Knopf kickt Euer Schlumpf alles, was ihm im Weg liegt, beiseite.

Wenn Ihr neu startet, könnt Ihr außerdem auswählen, ob Ihr Eure Reise in Afrika beginnen wollt, oder, falls es Euch dort zu heiß ist, doch lieber am Nordpol. Aber paßt auf! Im ewigen Eis ist es auch ewig glatt!



Der Neugierschlumpf schwitzt sich in Afrika die Seele aus dem Leib...



...und Schlumpfine friert am Nordpol!

Afrika - Level 1

Im heißen Afrika macht sich unser mutiger Schlumpf daran, den ganzen Müll, den die Menschen einfach fallengelassen haben, aufzusammeln. Außerdem ist er auch auf der Suche nach den sechs Kristallsplittern, die hier irgendwo sein müssen. Die nervigen Affen machen ihm das Leben schwer und noch dazu muß er aufpassen, daß er nicht in eines der vielen Wasserlöcher fällt.

Paßt auf die Affen auf, denn die haben nur Schabernack im Kopf und werfen mit Kokosnüssen nach Euch!

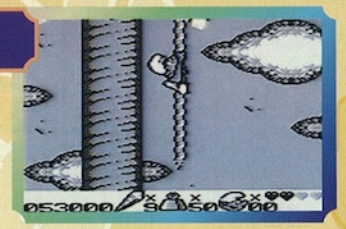
Achtet auf den Müll und die Kristallsplitter!

Wenn Ihr einen Vogel seht, versucht doch mal, ob er Euch mitnimmt!

Krokodile eignen sich hervorragend als Sprungbretter, um große Distanzen zu überwinden!

Afrika - Level 2

Im zweiten Level muß unser schlumpfiger Held ganz besonders aufpassen, denn jetzt bekommt er es mit wilden Löwen und gemeinen Kolibris zu tun. Es gibt wieder eine Menge Müll zu beseitigen und diesmal warten sogar neun Kristallsplitter auf ihren Finder.



An Lianen kann man zwar nicht schwingen, dafür aber um so besser klettern!

Die Kolibris sind zwar gemein...

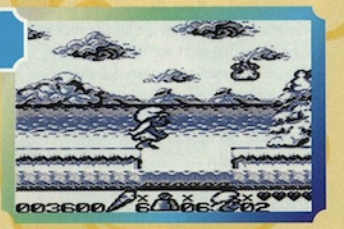
...haben aber manchmal kleine Geheimnisse!

Steigt den Löwen mal so richtig aufs Dach!

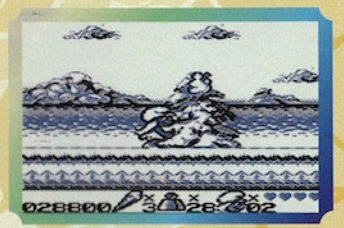
Die Hütten kann man prima als Trampolin benutzen! Huiiiii!!

Nordpol - Level 1

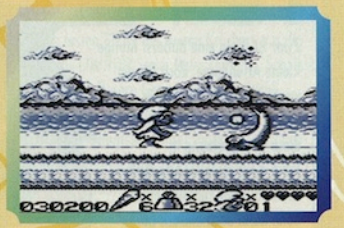
Brrr, ist das kalt hier! Da hilft nur eines: hüpfen und springen! Und das solltet Ihr besser in diesem Level auch tun, denn es wimmelt nur so von Löchern im Eis, bösen Robben und ausgeflippten Fischen. Sammelt den Unrat auf, der überall herumliegt und findet die sechs Kristallsplitter, um Eurem Dorf wieder ein bißchen näher zu kommen.



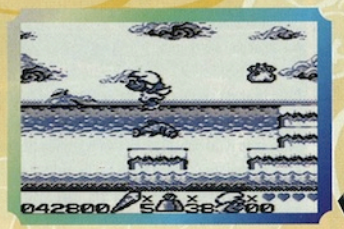
Achtung, Rutschgefahr! Am Nordpol ist es verdammt glatt!



Manchmal fallen von den Bäumen regelrechte Lawinen! Da solltet Ihr besser nicht reingeraten.



Die Robbe wirft mit Schneebällen nach Euch! Seid auf der Hut! Wußtet Ihr, daß Robben mit Vorliebe Kristallsplitter fressen?



Man kann die Fische auch benutzen, um Schwung zu holen!

Game Design: © Infogrames 1995
Die Schlümpfe: © Peyo - 1996
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)
Licensed by Nintendo

FIRST LOOK INFO

Die Game Boy-Version der Schlümpfe hat eine etwas andere Story, als der Bruder auf dem Super Nintendo, aber das Spielprinzip ist das gleiche und das bringt einen Heidenspaß! Schön zu sehen, wie die kleinen blauen Gnome sich redlich bemühen, wieder in ihr Heimatdorf zurückkehren zu können. Auch beim Game Boy fällt die gelungene Grafik auf, man kann sagen, daß die Möglichkeiten des Displays auf das Vortrefflichste ausgenutzt wurden. Es macht einfach Spaß, dem Helden beim hüpfen und springen zuzusehen. Auch die Steuerung ist einfach und präzise, so daß dem ungetrübten Spielspaß nichts im Weg steht.
A new star is born!

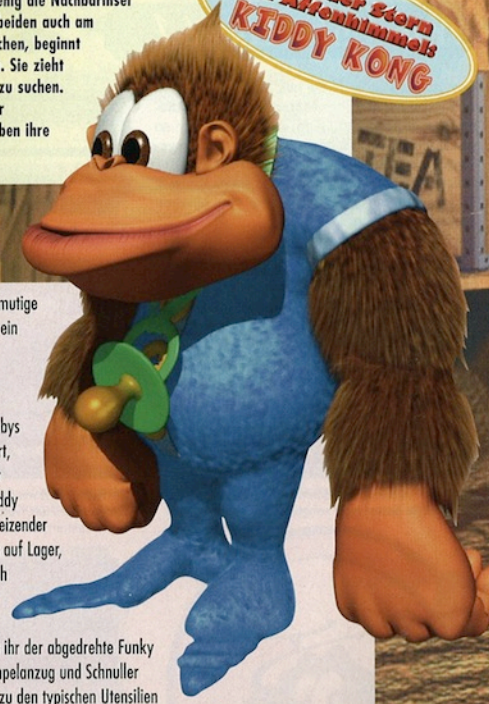
DONKEY KONG COUNTRY 3

Dixie Kong's Double Trouble

Sie haben nicht nur wochen-, sondern sogar monatelang ihren triumphalen Sieg über King K. Rool und seine Kremlingsbande gefeiert. Die Rede ist selbstverständlich von Dixie, Diddy und Donkey Kong, der das Leben in Freiheit natürlich besonders genießt. Doch irgendwann ist auch die längste Party vorbei und so langsam verlieren die drei die Lust an Bananen-Milchshakes und heißen Dschungelrhythmen. Vor allem Diddy und Donkey Kong spüren immer deutlicher, wie die Abenteuerlust sie langsam wieder in ihren Bann zieht... (mp)

Vorhang auf für den dritten Teil der erfolgreichsten Affen-Saga aller Zeiten! DONKEY KONG COUNTRY 3 - DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE stellt alles bisher dagewesene in den Schatten. Spektakuläre Action, fantastische Graphik und ein Maximum an Spielspaß sind garantiert! Und dabei beginnt alles ganz harmlos: Eines morgens wacht Dixie auf und entdeckt anstatt ihres Freundes Diddy nur eine kurze Nachricht, daß er zusammen mit Donkey Kong ein wenig die Nachbarinsel erkunden will. Nachdem die beiden auch am kommenden Tag nicht auftauchen, beginnt Dixie, sich Sorgen zu machen. Sie zieht los, um nach ihren Freunden zu suchen. Schnell wird der Verdacht zur Gewißheit: Die Kremlings haben ihre Hände im Spiel...

Ein neuer Stern am Affenhimmels KIDDY KONG



Zwar ist Dixie eine äußerst mutige kleine Affendame, doch für ein wenig Unterstützung ist sie immer dankbar. Und wenn diese Unterstützung in Form eines riesigen Affenbabys auch noch zur Familie gehört, dann kann doch einfach gar nichts mehr schiefgehen. Kiddy Kong ist nämlich Dixies liebreizender Cousin und hat einige Tricks auf Lager, die die Kremlings sicher noch am eigenen Leib spüren werden. Zunächst ist Dixie ja etwas skeptisch, als ihr der abgedrehte Funky ihren Cousin vorstellt. Strampelanzug und Schnuller gehören ja nicht unbedingt zu den typischen Utensilien eines Helden. Doch Kiddy Kong hat es wirklich faustdick hinter den Ohren! Schon im nächsten Heft werden wir Euch mehr über Kiddy und seine außergewöhnlichen Fähigkeiten verraten...

FIRST LOOK INFO

Dieses brandheiße 32-Mbit-Jump'n Run ist der dritte Teil der DONKEY KONG COUNTRY SERIE. Die beiden Vorgänger DONKEY KONG COUNTRY und DONKEY KONG COUNTRY 2 - DIDDY'S KONG QUEST waren echte Kassenschlager und gehören zu den meistverkauften Videospielen aller Zeiten. Die Programmierer von RARE scheinen ihr Handwerk also bestens zu beherrschen. Seit den achtziger Jahren genießt diese Programmierfirma einen exzellenten Ruf. Die Spiele aus der BATTLETOAD-Serie oder beispielsweise R.C. PRO-AM sind allen Spielefans ein Begriff. Zur Zeit arbeiten die Jungs von RARE mit Hochdruck an Spielen für das NINTENDO64. Auch Donkey Kong wird dann zu Ehren kommen. DONKEY KONG WORLD wird sicher eines der Highlights für die neue Superkonsole.

DIE BÖSEN JUNGS SIND WIEDER DA!

Diese Kerle sehen wirklich nicht wie der Traum einer jeden Schwiegermutter aus. Sie haben nur Bosheiten im Kopf und ärgern die Kongs, so oft sie nur können. Ob im Wasser, zu Lande oder in der Luft, irgendein Fiesling macht den Affen das Leben immer schwer. Und wenn sich sogar gemeine Schneemänner unter den Widersachern befinden, ist eine Niederlage doch eigentlich vorprogrammiert, oder? Doch weit gefehlt! Dixie und Kiddy scheuen vor keinem Gegner zurück. Und mit Eurer Unterstützung sollte es ihnen doch gelingen, den Kremlings eine erneute, bittere Schlappe beizubringen.

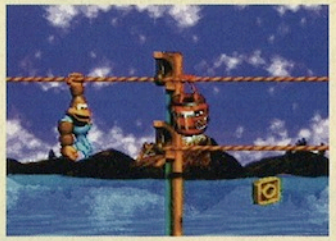
Fliegende Bananen???

Wie bitte??? Ihr kennt die abgefahrenen Bananenvögel nicht? O.K., O.K., uns waren sie bis vor kurzem auch noch unbekannt. Aber jetzt, wo wir sie kennengelernt haben, finden wir sie echt klasse! Was es mit den Bananenvögeln auf sich hat, das und noch vieles mehr werden wir Euch in der nächsten Ausgabe berichten. Die Spannung steigt...

Das aufregendste Abenteuer aller Zeiten beginnt...

Dies sind die ersten Bilder des neuen Krachers aus der DONKEY KONG COUNTRY-Serie. Neue Features, Spezialattacken und noch fiesere Gegner erwarten Euch! Gerüchte besagen, daß Euch Eure Reise über die von Kremlings nur so wimmelnde Insel sogar bis in schneebedeckte Höhen führen wird. Macht Euch also auf alles und noch mehr gefaßt! Nichts ist unmöglich bei

DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE!!!



STREET FIGHTER ALPHA 2

Eines der besten Kampfsportspiele aller Zeiten dürfte ohne Zweifel STREET FIGHTER II sein. Für Super Nintendo und Game Boy gab es bereits verschiedene Versionen des Spiels zu bewundern. Jetzt wurde der aktuelle Spielhallen-Knüller aus dem Land des Lächelns STREET FIGHTER ALPHA 2 für die 16-Bit-Konsole umgesetzt. Neue Kämpfer, neue Moves und japanische Anime-Grafiken garantieren Euch unbegrenzten Spielspaß.

(jk) & (cm)

ACTION OHNE ENDE

Zum Anspielen des allerneuesten Street Fighter-Moduls stand der Redaktion leider nur eine noch nicht ganz fertiggestellte Vorabversion zur Verfügung. Doch schon nach den ersten Kämpfen war allen klar, daß dieser Actionreißer erneut das Kampfsport-Fieber auf dem Super Nintendo auslösen würde. Das 32 MBit-Spiel besticht durch seine einmaligen Anime-Grafiken, die an den gleichnamigen Zeichentrickfilm erinnern. Immer wieder gerät man in Versuchung, eine Münze in das Super Nintendo einzuwerfen. Mit Street Fighter Alpha 2 könnt Ihr Euch die Spielhalle nach Hause holen. Zu den Grafiken kommt auch noch ein toller Soundtrack, der den Arcade-Effekt noch verstärkt.

VOR VIELEN JAHREN ...

...haben sich berühmt-berüchtigte Straßenkämpfer aus allen Ecken der Welt zusammengefunden, um den Köpfen einer brutalen Untergrundorganisation ein für alle Mal das Handwerk zu legen. Das Besondere an diesem Treffen war die Tatsache, daß sich alle Beteiligten darauf einigen konnten, bei der kommenden Auseinandersetzung auf rohe Gewalt zu verzichten und statt dessen einen fairen Wettbewerb mit asiatischen Kampfsportarten auszutragen. Das war die Geburt der Street Fighter-Wettkämpfe, die seitdem einmal im Jahr an verschiedenen Schauplätzen der Erde stattfinden. Street Fighter Alpha 2 entführt uns in die Zeit des ersten Wettkampfes, als Ryu und Bison noch Todfeinde waren. Diese Feindseligkeit alleine verspricht uns zumindest einen aufregenden und actiongeladenen Zweikampf.

REMEMBER

Die ganze Street Fighter Euphorie fing im Jahr 1992 mit dem Spiel STREET FIGHTER 2 für das Super Nintendo an. Acht mutige Kämpfer aus sechs verschiedenen Ländern trafen sich, um den Kampf ihres Lebens zu bestreiten. Knapp ein Jahr später erschien STREET FIGHTER 2 TURBO, in dem man erstmalig auch mit den Endbossen Balrog, Vega, Sagat und Bison, den Fieslingen aus dem ersten Spiel, kämpfen konnte. Die Kämpfer verfügten teilweise über neue Spezialattacken. Neu hinzu kam auch der Turbo-Modus, der das Spiel noch schneller machte. Spätestens seit diesem Actionknüller war das Street-Fighter-Fieber endgültig ausgebrochen.

1994 sorgte dann erneut ein Spiel aus der Street Fighter-Reihe für Furore. Als eines der ersten Spiele, das über 32-MBit verfügte,

Street Fighter 2 Turbo – noch schneller, noch härter!

begeisterte SUPER STREET FIGHTER 2 die Kampfsport-Fans in der ganzen Welt. Mit vier ganz neuen Eightern und verschiedenen Kampf-Modi begeisterte auch dieses Spiel sämtliche Action-Fans. 1995 kam dann etwas, das eigentlich kein Mensch für möglich gehalten hätte: STREET FIGHTER 2 für Nintendos tragbare 8-Bit-Konsole. Auch auf dem Game Boy bewiesen die Gladiatoren, daß sie zu den besten der Welt gehören und kämpften in einem grafisch sehr anspruchsvollen Street Fighter-Spektakel um die Krone des Königs aller Straßenkämpfer.

Eines der ersten 32 MBit-Spiele: Super Street Fighter 2

Wilde Rangeleien auf Nintendos kleinster Konsole.

Damit hat alles begonnen: Street Fighter 2

STREET FIGHTER™ ALPHA 2,
© CAPCOM CO., LTD. All rights reserved.

FIRST LOOK INFO

Bereits seit über zehn Jahren gehört CAPCOM zu den Top-Entwicklern von Videospielen in Japan. Eine Disney-Lizenz sorgte in der Vergangenheit für Spiele wie The Magical Quest Starring Mickey Mouse, Chip & Chap – Ritter des Rechts oder Aladdin, die auch hierzulande zu Bestsellern wurden. Darüberhinaus ist CAPCOM durch Eigenentwicklungen bekannt geworden. Die Mega Man-Serie umfaßt mittlerweile 15 Teile für die verschiedenen Nintendo-Systeme. Auch in den Spielhallen ist CAPCOM sehr präsent. Dort feierte der Prügelklassiker Street Fighter 2 Anfang der 90'er erste Erfolge. Der große Abräumer ist in Japan zur Zeit das neue Street Fighter Zero 2, das für den europäischen Markt in Street Fighter Alpha 2 umgetauft wurde. Zero bzw. Alpha deshalb, weil das Spektakel zeitlich vor den anderen Street Fighter Spielen angesiedelt ist. Wie schon der Vorgänger auf dem Super Nintendo, umfaßt das Spiel 32 MBit.

SUPER NINTENDO
FIRST LOOK

YOSHI IST WIEDER DA!

Brandheiß aus den USA ist das neue Megapuzzle TETRIS ATTACK zu uns eingeflogen worden und wir haben weder Kosten noch Mühen gescheut, es Euch schon jetzt vorzustellen. (cs)

Im Ein-Spieler-Modus gegen die Zeit

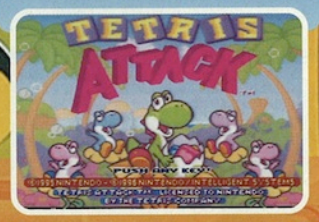
Diesen Bildschirm solltet Ihr ganz oft sehen!

Und diesen besser nicht so oft!

Ups! Da hat Dein Gegner aber ganz schön was zu tun!

Aber er hat sich gleich revanchiert!

Viele kleine Strafblöcke können auch eine große Wirkung haben!



Schon der Begrüßungsbildschirm verspricht viel Spaß.

SO FUNKTIONIERT ES:

Um das Spiel zu gewinnen, müßt Ihr so lange wie möglich verhindern, daß die Steine die obere Kante des Spielfeldes berühren, das ist nichts Neues. Superstark ist aber, daß diesmal die Steine nicht von oben herabfallen, sondern von unten immer neue Reihen nachkommen. Das ist am Anfang ganz schön ungewohnt, aber Ihr werdet schon bald süchtig danach sein! Eure Aufgabe ist es jetzt, immer zwei Steine horizontal so zu vertauschen, daß mindestens drei gleichfarbige nebeneinander oder aufeinander liegen. Diese Steine verschwinden dann mit einem lauten Plopp und es kann weitergehen. Je mehr Steine verschwinden, desto besser! Versucht doch einmal, zehn Steine auf einmal abzuräumen...

STRAFBLÖCKE (IM 2-SPIELER-MODUS)

Wenn Ihr mehr als drei Steine auf einmal beseitigt, könnt Ihr Eurem Gegner ganz schön zu schaffen machen! Je mehr Steine Ihr abgeräumt habt, desto mehr Strafblöcke bekommt er aufgebrummt. Eine andere Möglichkeit, den Gegner zum Schwitzen zu bringen, ist die Kettenreaktion. Wenn Ihr es schafft, daß mit einem Zug mehrmals Steine verschwinden, schickt Ihr Eurem Gegner extragroße Strafblöcke. Je länger die Kettenreaktion ist, desto mehr hat der andere zu tun. Gelingt Euch sogar eine Vierer-Kettenreaktion, kann Euer Gegner gleich einpacken, denn dann habt Ihr schon so gut wie gewonnen!

Um Strafblöcke wieder verschwinden zu lassen, müßt Ihr es schaffen, eine Reihe zu eliminieren, die mit dem dicken Block Kontakt hat. Dann verwandelt sich der Störenfried in ganz normale Spielsteine und die brenzlige Situation ist erst einmal abgewendet.

ALLEIN ODER GEGEN DEN COMPUTER:

Es gibt eine ganze Auswahl an Variationen, die man alleine spielen kann. Zuerst ist da das normale Spiel; Ihr spielt so lange, bis die Steine den oberen Rand berühren. Das hört sich zwar einfach an, hat es aber schon in sich, denn das Spiel wird natürlich immer schneller!

Die nächste Möglichkeit ist ein Spiel gegen die Zeit. In zwei Minuten müßt Ihr versuchen, soviele Punkte wie möglich zu machen. Uff! Dabei kommt man ganz schön ins Schwitzen! Wenn Ihr gut genug seid, bekommt Ihr einen Platz in der Bestenliste.

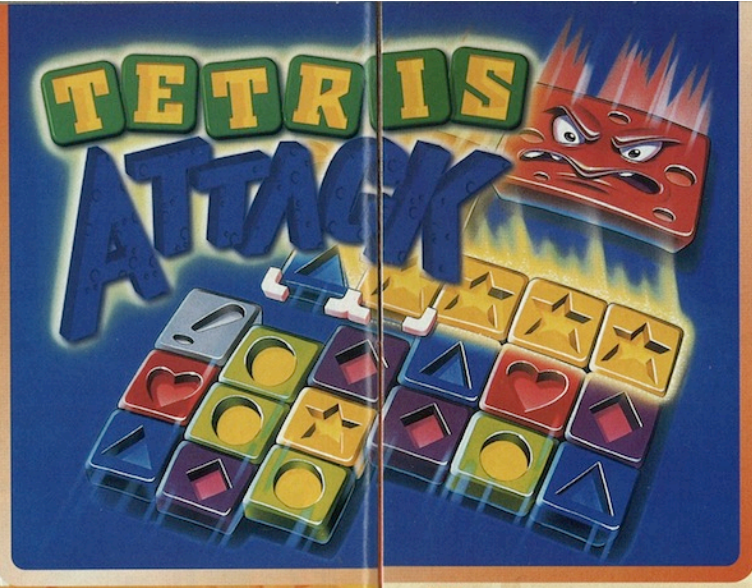
Als drittes könnt Ihr auch versuchen, eine bestimmte Anzahl von Blöcken abzuräumen. Wenn Ihr das geschafft habt, springt Yoshi vor Freude in die Luft und ab geht es zum nächsten Spiel. Es gibt dabei insgesamt sechs Level mit jeweils fünf Schwierigkeitsstufen.

Die vierte Variation ist ein Leckerbissen für Puzzlefans. Eure Aufgabe ist es, alle Steine auf dem Spielfeld mit einer vorgegebenen Anzahl von Zügen abzuräumen. Das ist am Anfang ganz einfach, aber laßt Euch nicht täuschen. Spätestens ab dem zweiten Level geht es rund!

Natürlich gibt es bei TETRIS ATTACK auch einen Modus, in dem Ihr gegen den Computer antreten könnt. Aber seid gewarnt, der ist ein ganz schöner Zocker und wenn Ihr nicht aufpaßt, dann hat er Euch ruckzuck abgezogen!

AUF IN DEN KAMPF!

Wenn Ihr Euch mit Euren Freunden ein Match liefern wollt, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr versucht einfach, so lange wie möglich zu überleben; dabei geht es erst so richtig ab, wenn Ihr dem Gegner absichtlich Strafblöcke schickt. Oder Ihr spielt gegen die Zeit und wer die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Und sollte einmal ein Gegner superstark sein, dann braucht Ihr nicht zu verzweifeln. Ihr könnt für jeden Spieler sowohl den Level als auch ein Handicap getrennt einstellen. Das ist die Garantie für spannende Matches.



© 1995 NINTENDO. © NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS. TETRIS ATTACK™ LICENSED TO NINTENDO BY THE TETRIS COMPANY.

BOWSER IST WIEDER DA!

GAME BOY
FIRST LOOK

Natürlich gibt es das ultimative Puzzle auch für den Game Boy, damit Ihr auch unterwegs nicht auf Euer neues Lieblingsspiel verzichten müßt. (cs)

Yoshi ist in einer ziemlich brenzligen Situation! Sein Erzrivale, der üble Bowser und seine dunklen Gesellen sind wieder da und sie haben einen riesigen Wolkenbruch herbeigezaubert, der die Insel und den Rest der Welt total überflutet. Der Welt droht eine neue Sintflut, und als ob das noch nicht schlimm genug wäre, hat der Bösewicht Bowser auch noch Yoshis Freunde verzaubert. Gott sei Dank hat der Zauber bei Yoshi selbst nicht gewirkt, und er hat auch schon eine Idee, wie er die Welt retten kann. Doch zuerst muß er seine Freunde von Bowsers Fluch befreien.

Yoshi rettet einen nach dem anderen, indem er TETRIS ATTACK gegen sie spielt und am Ende trifft er sogar auf Bowsers üble Gesellen. Doch das ist für Yoshi kein Problem, zielsicher besiegt er jeden Gegner und rettet die Welt. Danach feiert Yoshi mit allen seinen Freunden eine Riesenparty. Wieder einmal ist es ihnen im letzten Moment gelungen, Bowsers böse Pläne zu durchkreuzen und der Welt den Frieden zu erhalten.

SO FUNKTIONIERT ES:

Auf dem Game Boy gelten die gleichen Regeln wie auf dem Super Nintendo, Ihr müßt Eure eiserne Kondition und Eure Geschicklichkeit beweisen und so lange wie möglich verhindern, daß die Spielsteine den oberen Bildschirmrand berühren. Wenn Ihr vorzeitig schlapp macht, sind Eure Freunde verloren. Auch wenn es am Anfang noch recht langsam geht, wiegt Euch nicht in Sicherheit! Es wird noch rasend schnell, also haltet Euch ran!

ALLEIN ODER GEGEN DEN COMPUTER:

Wenn Ihr alleine spielt, gibt es auf dem Game Boy die gleichen Möglichkeiten wie auf dem Super Nintendo. Ihr könnt Eure Kondition im normalen Spiel auf die Probe stellen, oder gegen die Zeit spielen. Ihr müßt Euch dabei schon ganz schön ranhalten, um den Highscore zu schlagen!

Ihr könnt auch einen Level nach dem anderen abräumen oder die kniffligsten Puzzles lösen. Und natürlich gibt es auch wieder einen Modus, in dem Ihr gegen den Computer antreten könnt. Paßt auf, denn der Computer ist ein ernstzunehmender Gegner und laßt Euch gesagt sein, daß das auch auf dem Game Boy eine echte Herausforderung ist! Er bombardiert Euch mit Strafblöcken, daß Euch die Ohren wackeln und Ihr habt einiges zu tun, um die Dinger wieder loszuwerden!

BATTLE-MODE:

Wenn Ihr einen Eurer Freunde zu TETRIS ATTACK herausfordern wollt, braucht Ihr wie immer einen zweiten Game Boy und das Game-Link-Dialogkabel. Aber dann auf in den riesen Spielspaß. Im Battle-Mode habt Ihr zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr spielt gegen die Zeit und versucht dabei möglichst viele Punkte zu machen, denn Sieger ist derjenige, der die meisten Punkte abgesahnt hat. Die andere Variante ist noch viel spannender: Ihr kämpft so lange, bis einem die Luft ausgeht. Dabei wird es natürlich um so spannender, je höher Ihr den Schwierigkeitsgrad auswählt. Also auf in den Kampf, und möge der Bessere gewinnen!

FIRST LOOK INFO

Mit TETRIS ATTACK für den Game Boy kommt ein weiterer Ableger des Klassikers auf den Markt, der sich aber grundsätzlich von allen anderen Variationen unterscheidet, und so garantiert für Spaß und Action sorgt! Neben dem „normalen" Spiel gibt es mehrere Variationen wie zum Beispiel einen Wettbewerb gegen die Zeit, knifflige Puzzles und noch weitere Möglichkeiten. Die Umsetzung dieses Spieles für den Game Boy ist vorzüglich gelungen und besticht durch schöne Grafiken und einen übersichtlichen Bildschirmaufbau. Wer schon gerne das Original TETRIS gespielt hat, wird von TETRIS ATTACK begeistert sein!

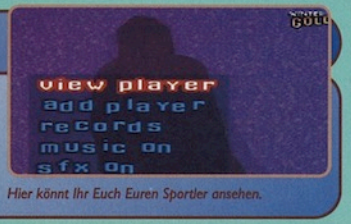
WINTER GOLD™

Wenn es draußen schneit, der eisige Wind durch alle Ritzen pfeift und die Kälte kaum mehr zu ertragen ist, braucht Ihr Euch nicht mehr aus dem Haus zu wagen. WINTER GOLD bringt Euch den Wintersport direkt in die gemütliche und gut geheizte Wohnstube. Das neueste Sportmodul für das Super Nintendo Entertainment System bereitet uns mit sechs aufregenden Sportdisziplinen auf die Wintersaison vor. (JK)

Das Optionsmenü

In diesem Menü könnt Ihr Euch eine eigene Spielfigur erstellen. Ihr könnt der Figur einen neuen farbigen Dress verpassen und bestimmen, aus welchem Land sie kommen soll. Natürlich könnt Ihr dem gestylten Sportler auch einen Namen geben. Wie wäre es mit Eurem eigenen? Die Rekorde, die Eure Spielfigur dank Eures Könnens erzielt hat, könnt Ihr Euch in einem speziellen Menü anschauen. Dort werden alle Bestleistungen gespeichert und erst wieder gelöscht, wenn Ihr das möchtet. Natürlich könnt Ihr den Sound beziehungsweise die Soundeffekte an- oder ausschalten.

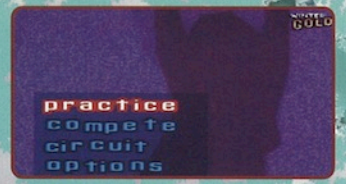
Ein feiner, windschnittiger Dress!



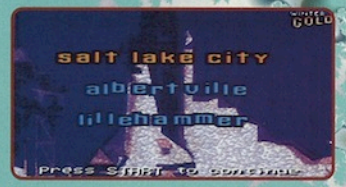
Hier könnt Ihr Euch Euren Sportler ansehen.

Wer die Wahl hat...

Ihr könnt gleich zu Beginn wählen, welchen Modus Ihr spielen wollt. Für Anfänger empfehlen wir den Practice-Modus. Dort könnt Ihr alle Disziplinen ausprobieren und so lange üben, bis Ihr sie problemlos beherrscht. Danach könnt Ihr zwischen dem Compete- oder Circuit-Modus wählen. Im Circuit spielt Ihr wie in einem Turnier. Ihr könnt Euch aussuchen, an welchen Disziplinen Ihr teilnehmen wollt. Habt Ihr in einem Turnier mindestens den dritten Platz erreicht, könnt Ihr das nächste Turnier in einer anderen Stadt spielen. Im Compete-Modus könnt Ihr nacheinander gegen einen der Kontrahenten antreten. In dem von Euch ausgewählten Duell gewinnt immer nur der Bessere.



Seid Ihr schon soweit, ein Turnier zu spielen, oder müßt Ihr noch etwas üben?



In jeder Stadt müßt Ihr mindestens Dritter werden.

FIRST LOOK INFO

Die ungewöhnliche Grafik verdankt WINTER GOLD dem neuesten FX-Chip, der mit grafischen Tricks den Eindruck von digitalisierten Filmaufnahmen schafft. Die Polygone wurden mit weichen Texturen versehen und wirken realistischer wie zum Beispiel bei STUNT RACE FX. Das 16-MBit-Modul WINTER GOLD verfügt über einen batteriegestützten Speicher. Somit werden Eure erzielten Rekorde in einer Rekordliste gespeichert. Erwähnenswert ist auch der coole Technosound, der mit seinen fetzigen Rhythmen für gute Laune sorgt. Die drei Weltmeisterschaften, die man nacheinander spielen kann, finden an den Originalschauplätzen Salt Lake City, Albertville und Lillehammer statt.

Die Disziplinen

Sechs Disziplinen stehen Euch zur Verfügung!

Abfahrt

In dieser Sportart kommt es vor allem darauf an, daß ihr vorausschauend fahrt. Ihr müßt praktisch schon wissen, was in der nächsten Kurve auf Euch zukommt, bevor Ihr in die Kurve einfahrt. Bei den hohen Geschwindigkeiten, die in dieser Disziplin gefahren werden, müßt Ihr Euch während der gesamten Strecke voll konzentrieren, die L- und R-Taste sorgen für einen extremen Schwung. Richtig eingesetzt, könnt Ihr damit jedes Tor passieren. Vorausgesetzt, Ihr seid nicht zu schnell unterwegs.

Schon beim Start könnt Ihr einige Sekunden gut machen.

Die Schußfahrt in das Tal!

Snowboard

Beim Freestyle müßt Ihr Euer artistisches Können unter Beweis stellen. In einer langgezogenen Halfpipe könnt Ihr von links nach rechts fahren, um Tempo zu machen. Seid Ihr schnell genug, könnt Ihr einen Sprung ansetzen. Flip, Turn oder Slide sind die Techniken, mit denen man Punkte ergattern kann. Allerdings müßt Ihr etwas auf's Tempo drücken, da eine Zeituhr dafür sorgt, daß aus der rasanten Disziplin keine Kaffeefahrt wird.

Der Snowboardfahrer setzt zum Sprung an!

Freestyle Skispringen

Die technisch wohl anspruchsvollste Disziplin im Wintersport dürfte das Freestyle Skispringen sein. Nach einem kurzen Anlauf wird der Sportler auf einer hohen Rampe in die Luft befördert und muß dann, ähnlich dem Turmspringen, einige akrobatische Kunststücke vollführen. Je gewagter und gekonnter diese Kunststücke ausgeführt worden, desto mehr Punkte gibt es dafür. Bei dieser Sportart ist das Üben angesagt. Die ersten paar Male landet man zwar noch auf dem Hosenboden, doch schon nach einigen Sprüngen werdet Ihr zu tollen Leistungen fähig sein.

Mutig setzt der Springer zu einem Salto an!

Bob

Die mutigsten aller Sportler sind mit Sicherheit die Bobfahrer. In einem Kanonengeschoß ähnlichen Gefährt rasen sie den Eiskanal hinunter. Bei dieser Jagd nach Sekunden solltet Ihr schon beim Start eine gute Zeit vorlegen, denn auch der kleinste Fehler in dem Eiskanal kann zu einem enormen Tempoverlust führen und das merkt man dann spätestens bei der Zieleinfahrt.

Gleich ist es soweit, das Ziel ist nicht mehr fern!

Skisprung

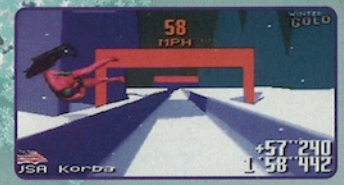
Wie ein Vogel durch die Lüfte fliegen, diesen Traum hat wohl jeder Mensch. Die Skiflieger haben diesen Traum wahr gemacht. Dank ihrer breiten Bretter, die sie sich an die Füße geschnallt haben und dank einer enorm steilen Schanze können sie sehr weit fliegen. Eure Aufgabe ist es, den Sportler in das Tal stürzen zu lassen, eine große Weite zu erzielen und zu versuchen, eine perfekte Landung hinzulegen.

Der einfachste Weg zurück ins Tal!

Rodeln

Ähnlich der Bobdisziplin müßt Ihr auch beim Rodeln den Eiskanal hinunterfahren. Das Problem bei dieser Sportart ist, daß man bei dieser hohen Geschwindigkeit mit einem kleinen, leichten Rodel in die Kurven fahren muß. Wenn Ihr hier nicht aufpaßt, ist ein Sturz nicht zu vermeiden. Trotzdem solltet Ihr eine gehörige Portion Mut mitbringen, denn nur die schnellsten Rodler gewinnen eine Medaille!

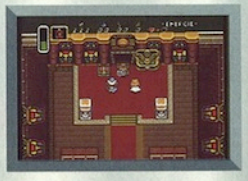
Eine optimale Einfahrt in die Kurve garantiert den Sieg.



Ups, da ist der Sportler wohl etwas zu schnell in die Kurve gerast!

(c) 1996 Nintendo

SYSTEM CHARTS



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Charts

1	Zelda III - A Link To The Past	▲	2
2	SMW2 - Yoshi's Island	▼	1
3	Secret Of Mana	▲	4
4	DKC2 - Diddy's Kong Quest	▼	3
5	Secret Of Evermore	■	5
6	Breath Of Fire II	■	6
7	Donald In Maui Mallard	▲	12
8	Super Mario Kart	■	8
9	Super Metroid	▲	10
10	Demon's Crest	▲	18
11	Illusion Of Time	■	11
12	Pinocchio	▲	15
13	Donkey Kong Country	▼	7
14	Super Mario World	▲	20
15	Earthworm Jim 2	▼	9
16	Kirby's Dream Course	▲	–
17	Toy Story	■	17
18	Super Castlevania IV	▲	–
19	Soul Blazer	▼	16
20	Actraiser	▲	–

GEWINNER

Challenge 4/96:

Robert Czajkowski, Schwerte
Björn Dasbach, Elz
Nico Hausmann, Frankfurt/Oder
Christoph Kammerl, Altdorf
Felix Korte, Hannover
Michael Meier, Lage
Timo Mezger, Eislingen
Kai-Uwe Sas, Offenbach
Marc Weisener, Heppenheim
Christian Zeidler, Gera

NOW PLAYING

Neben Bildschirmtexten, Spieleberatern, Club Magazinen, Comic Sonderheften und Spielanleitungen finden wir trotzdem die Zeit, die neuesten Nintendo-Spiele anzutesten. Beim Betrachten der Redaktionscharts wird Euch auffallen, daß es uns ein Spiel ganz besonders angetan hat – TETRIS ATTACK. Auf Seite 32 stellen wir den Puzzle-Hit für Super Nintendo und Game Boy kurz vor.

MARKUS hat die letzten Wochen mit einem Bänderriß zu Hause verbracht, aber man hört, er hätte die meiste Zeit mit Spielen wie PLOK, PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY oder BOOGERMAN etc. verbracht.

THOMAS und JOHN liefern sich mehrmals pro Tag TETRIS ATTACK Duelle. Wie immer geht es darum, wer den größeren Leberkäse bekommt. Zur Zeit führt Thomas die Statistik an.

MARCUS ist endlich hinter das geheimnisvolle Rätsel von Terranigma gekommen. Ein Besuch bei den Programmierern in Japan war mehr als aufschlußreich.

ANNETTE macht Urlaub und denkt hoffentlich an alles andere, als an Nintendo. Mit dabei hat sie einen Game Boy Pocket und das Spiel TETRIS ATTACK. Gegen wen sie wohl antritt?

CLAUDE ist ganz traurig, daß Annette im Urlaub ist. Aus lauter Frust, weil ihm sein TETRIS ATTACK-Partner fehlt, verprügelt er die Jungs und Mädels im neuen STREET FIGHTER ALPHA 2.

Challenge

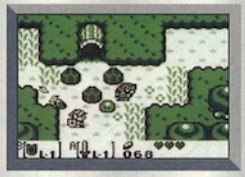
UM WELCHES SPIEL GEHT ES?

Ihr glaubt, Ihr kennt alle Videospiele von Nintendo? Wenn Ihr Euch da mal nicht täuscht! Nur echte Fans wissen, um welches Spiel es hier geht. Wenn Ihr dazugehört, dann schreibt uns die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an die bekannte Redaktionsadresse mit dem Stichwort „Challenge".

Der gesuchte Videospielheld ist in England geboren! Er fällt nicht nur durch seine ungewöhnliche Körperanatomie auf, sondern auch durch seinen erlesenen Musikgeschmack (Pink Floyd). Eines seiner größten Hobbies ist das Sammeln von Wimpeln und das Jagen von mutierten Parasiten. Familiensinn wird bei ihm ganz groß geschrieben, nicht umsonst ziert das Denkmal seines Großvaters den Eingang seiner Hütte. Von seinem Großvater stammt auch die Marotte, gebrauchte Körperteile mal kurz an einen Kleiderbügel zu hängen. Einen Gastauftritt hatte der gesuchte Held im Club Nintendo Fortsetzungs-Comic „Mario: Verloren in der Zeit".

SNES Gruselcharts

1	Demon's Crest
2	Super Castlevania IV
3	Zombies
4	Super Ghouls'n Ghosts
5	The Addams Family



GAME BOY Charts

1	Zelda IV – Link's Awakening	■	1
2	Kirby's Dream Land 2	▲	3
3	Mystic Quest	▲	4
4	Donkey Kong	▲	6
5	SML3 – Wario Land	■	5
6	SML2 – Six Golden Coins	▲	7
7	Donkey Kong Land	▼	2
8	Kirby's Block Ball	■	8
9	Adventures Of Lolo	▲	10
10	Asterix & Obelix	▼	9
11	Pinocchio	■	11
12	Hugo	▲	–
13	Wario Blast	▼	12
14	Kirby's Dream Land	▼	13
15	Battle Arena Toshinden	▲	–
16	Street Fighter II	▼	15
17	Toy Story	▼	14
18	Tetris	■	18
19	Tetris Blast	▼	17
20	Die Schlümpfe	▼	16

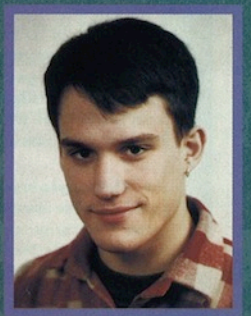
PROFI CHECK

NAME: Silke Seitz
ALTER: 23
JOB: Sachbearbeiterin Distribution und Produktion

Seit Ende Juni 1996 arbeitet die bezaubernde Silke Seitz bei Nintendo in der Abteilung General Management. Wenn sie mal nicht gerade damit beschäftigt ist, am Telefon Bestellungen für Verpackungsmaterial und Manuals aufzugeben oder haufenweise meterlange Statistiken zu erstellen, spielt sie in ihrer Freizeit auf dem Super Nintendo gerne eine Runde Tetris oder Street Fighter. Doch auch Abenteuerspiele wie zum Beispiel THE LEGEND OF ZELDA oder SECRET OF MANA können sie begeistern. Zu ihren Hobbies zählen das Reisen in ferne Länder, mit Freunden ausgehen, Lesen und Konzerte besuchen. Am liebsten mag Silke die Musik von Lenny Kravitz, dem sie stundenlang zuhören könnte.

MEINE TOP 5

Carsten Sann studiert eigentlich Informatik in Frankfurt, aber in den Semesterferien macht er ein Praktikum bei Nintendo; in der Abteilung Publication schnuppert er in die aufregende Arbeit der Redakteure hinein. In seiner Freizeit ist Carsten so richtig ausgelastet. Angefangen vom Kirchenchor, in dem er singt, über die Mitarbeit beim Aschaffenburger Kulturmagazin 8750 und der Betreuung der eigenen Mailbox bis zum Tanzunterricht, den der gelernte Tanzlehrer gibt, hat er so einiges zu tun. Wenn ihm dann immer noch langweilig ist, spielt er gerne Nintendo.



Das hier sind seine Lieblingsspiele:

1. SECRET OF MANA
2. TETRIS
3. SECRET OF EVERMORE
4. SUPER BOMBERMAN
5. TOY STORY

DIE NINTENDO SUPERSTAR GALERIE

In einer der letzten Ausgaben präsentierten wir Euch den ersten Teil der Nintendo Superstar Galerie. Auf vielfachen Wunsch hier nun endlich der zweite Teil, der Euch Aufschluß über Vergangenheit, Hobbies und größte Erfolge Eurer Superhelden gibt.

(jk/cs/mp/mm)

TEIL 2

YOSHI

Geburtsort:
Schlüpfte aus einem Ei und erblickte auf Yoshi's Island das Licht der Welt.

Besondere Kennzeichen:
Yoshi ist ein grüner Saurier (manche behaupten auch es sei eine Kröte), der Springerstiefel trägt. Ob sein Sattel angewachsen oder festgeschnallt ist, konnte bisher nicht festgestellt werden, die Wissenschaft arbeitet noch an diesem Problem.

Hobbies:
Lange Spaziergänge an den schönen Stränden von Yoshi's Island, mit Schildkröten Fußball spielen und plärrende Babies retten.
Außerdem bläst er hin und wieder mal gerne mit einem Kart durch die Gegend.

Seine größten Videospielerfolge:
Super Mario World, Super Mario World 2 – Yoshi's Island, Yoshi's Cookie und Mario & Yoshi.

Sein Videospielverdienst:
Seine Fans wissen es schon seit langem: Yoshi hat eine ellenlange Zunge und ein Herz aus Gold. Für die Rettung von Baby Mario hat er alle Risiken auf sich genommen und ohne zu zögern die Mission des Storchs vollendet.

Geburtsorte:
Diddy: Südlich des Wasserfalls auf dem dritten Bananenbaum von rechts.
Dixie: Rechts von der großen Lichtung, nach dem vierten Affenbrotbaum links und dann genau unter der zweiten Liane.

Besondere Kennzeichen:
Diddy: Diddy fällt vor allem durch seine Neugier und die Tatsache, daß er keine Hose trägt, auf. Für Gegner hat er immer ein Radschlag parat.
Dixie: Ihre blonde Haarpracht nutzt sie nicht nur, um Diddy den Kopf zu verdrehen. Ihren Zopf kann sie enorm schnell rotieren lassen und dadurch kurze Flüge vollführen. Die fiesen Kremlings sollten sich besser nicht an diesen drehenden Haarzopf heranwagen.

Hobbies:
Diddy: Radschlagen, mit Bananen jonglieren und durch den Dschungel toben.
Dixie: Stundenlang Haare föhnen und zusammen mit Diddy Bananen verputzen.

DIDDY & DIXIE KONG

Ihre größten gemeinsamen Videospielerfolge:
Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest (SNES)
Donkey Kong Land 2 (Game Boy)

Ihr Videospielverdienst:
Diddys Freundin Dixie unterstützt ihren behaarten Kollegen mit einer einzigartigen Mischung aus Frauenpower und guter Laune. Zusammen haben die beiden es geschafft, Donkey Kong aus den Klauen von King K. Rool zu befreien.

WARIO

Geburtsort:
Brooklyn, New York.

Besondere Kennzeichen:
Wario ist das böse Ich von Mario. Als Kind wurde er von Bowser entführt und auf die böse Seite gezogen. Mittlerweile hat er sich von Bowser losgesagt und sein eigenes Imperium errichtet.

Hobbies:
Dart spielen (Marios Konterfei ist die Zielscheibe).

Seine größten Videospielerfolge:
Super Mario Land 2 (Game Boy)
Super Mario Land 3 - Wario Land (Game Boy)
Wario Blast (Game Boy)

Sein Videospielverdienst:
Dieser Bösewicht fordert Mario bei jeder Gelegenheit zu einem Duell und läßt den armen Klempner kaum zur Ruhe kommen. Allerdings – man mag es kaum glauben – verfügt er über eine große Anzahl von Verehrern, die behaupten, daß er der absolute Nintendo Superstar sei.

MEGA MAN

Geburtsort:
Monsteropolis

Besondere Kennzeichen:
Trägt eine blaumetallische Rüstung, die von Dr. Light konstruiert wurde.

Hobbies:
Er verbringt viel Zeit beim Schrotthändler und in der KFZ-Werkstatt von Dr. Light, um sich dort neue Implantate einbauen zu lassen. In letzter Zeit hat man ihn nicht selten mit Ken aus STREET FIGHTER II trainieren sehen.

Seine größten Videospielerfolge:
Mega Man 1-6 (NES)
Mega Man 7 (SNES)
Mega Man X-X3 (SNES)
Mega Man I-V (Game Boy)

Sein Videospielverdienst:
Der kleine Android hat so viele Videospiele wie kaum ein anderer Superstar auf seinem Konto, ganze 15! Außerdem hat er ein völlig neues Genre kreiert, Cyberpunk'n'Run.

Geburtsort:
Bombola, Bomberland

Besondere Kennzeichen:
Bombi läßt es gerne knallen. Deshalb ist sein Aufenthaltsort auch sehr leicht herauszufinden. Dort wo's knallt und bumst, kann Bomberman nicht weit sein.

Hobbies:
In seiner Freizeit bastelt Bomberman die verschiedensten Arten von Bomben. Leider sprengt er sich bei diesen Experimenten manchmal selbst in die Luft. Deshalb sieht man ihn auch hin und wieder im schwarzen Outfit.

Seine größten Videospielerfolge:
Super Bomberman 1-3 (Super Nintendo)
Dynablaster (Game Boy)
Wario Blast (Game Boy)

Sein Videospielverdienst:
Bomberman sorgt schon seit Jahren für hochexplosive Action, bei der es gehörig kracht. In WARIO BLAST versucht er sogar, Wario das Handwerk zu legen.

BOMBERMAN

KID ICARUS

Geburtsort:
Olymp

Besondere Kennzeichen:
Kleine Flügelchen, goldener Lorbeerkranz und vor allem der Bogen, dessen Pfeile nie das Ziel verfehlen.

Hobbies:
Kämpft „Kiddy" mal nicht gerade gegen mythische Monster, vertreibt er sich die Zeit mit lustigem Taubenjagen. Außerdem ist er Model für die Präsentation von Nachthemden.

Seine größten Videospielerfolge:
Kid Icarus (NES)
Kid Icarus – Von Mythen und Monstern (Game Boy)

Sein Videospielverdienst:
Kid Icarus war einer der ersten Nintendo-Helden. Nicht zuletzt seine Abenteuer waren ausschlaggebend für den Erfolg des NES und des Game Boys. Auch wenn es in letzter Zeit etwas ruhig um den kleinen Flitzebogenschützen geworden ist, heißt das nicht, daß er sich zur Rente gesetzt hat. Vielleicht kommt er wieder …

Geburtsort:
Famosa, Gemüse-Archipel

Besondere Kennzeichen:
Verliert hin und wieder eins seiner Glieder und muß dann auf seinem Rumpf herumspringen.

Hobbies:
In seiner Freizeit hisst er am liebsten Flaggen, manchmal kommt es auch vor, daß er dabei seine Hose hisst. Aber egal, dann kann er ja seine Beine wegwerfen.

Sein größter Videospielerfolg:
Plok (Super Nintendo)

Sein Videospielverdienst:
Plok war der erste „etwas andere" Videospielheld, der uns ein „etwas anderes" Videospiel präsentierte. Kunterbunt, laut und extravagant. Seit er jedoch aus Versehen seinen Kopf weggeworfen hat, hat man von ihm nichts mehr gehört…

PLOK

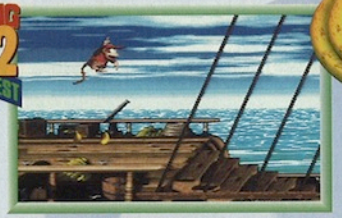
TRICK ZONE

Alle Kremmünzen auf einen Schlag

DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST
SNES

Ihr wollt die verlorene Welt betreten, ohne einen einzigen Bonusraum gefunden zu haben? Alles klar, dann hört zu: Besucht im allerersten Level „Piraten Panik" die Kajüte von King K. Rool, ignoriert aber den Bonusleben-Ballon. Wieder an Bord müßt Ihr unbedingt die beiden Bananen am Boden überspringen. Holt Euch weiter rechts das Bananenbündel und kehrt zurück, aber erneut ohne die beiden einzelnen Früchte zu berühren. In der Kajüte schnappt Ihr Euch den Ballon und macht Euch wieder auf den Weg zum Bananenbündel, wobei natürlich die zwei Bananen tabu bleiben. Wenn Ihr jetzt zum dritten Mal das Schiffsinnere betretet, wartet eine große funkelnde Münze auf Euch. Sie erhöht automatisch Euren Vorrat an Kremmünzen auf die maximale Anzahl von 75.

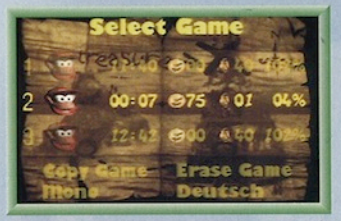
King K. Rool scheint nicht gerade einen Putzfimmel zu haben.



Über diese beiden Bananen müßt Ihr jeweils einen gewaltigen Satz machen. Doch für einen erfahrenen Weitspringer wie Diddy ist das natürlich kein Problem.

Mit einem Sprung ergattert Ihr nicht nur das Bananenbündel. Auch der Kremling wird danach ziemliche Kopfschmerzen haben.

Die Mühe hat sich gelohnt! Ein letzter Sprung und die Supermünze ist eingesackt!



Na, wenn das kein Kracher ist! Sieben Minuten gespielt und 75 Kremmünzen geholt!

Paßwörter

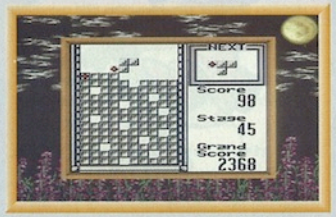
TETRIS BLAST
GB

Hallo, da ich erst vor kurzem dem Club Nintendo beigetreten bin, habe ich mir gedacht, ich sende Euch einen kleinen Beitrag für die Rubrik „Trick Zone" ein. Gedacht – getan, nachfolgend erhaltet Ihr einige Paßwörter für das Game Boy-Spiel TETRIS BLAST von mir:

Level 31:	MXRPRCHH
Level 38:	ZBRDGSDC
Level 41:	DGJXJVDB
Level 43:	GTFTBZJJ
Level 45:	LGZYLXFB

Viel Spaß bei diesem bombigen Spiel wünscht Euch Euer

Marc Götting, Euskirchen



Jetzt geht die Party richtig los! In Stage 45 müßt Ihr Euch schon mächtig anstrengen, damit das Spiel kein schnelles Ende nimmt.

STAR TREK GENERATIONS – BEYOND THE NEXUS

SNES

Wir schreiben das Jahr 1996:

Unendliche Weiten, Ihr befindet Euch auf dem Raumschiff Enterprise, um neue Galaxien und Welten zu entdecken, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.
Diejenigen Nachwuchs-Captains, die nie über den Horizont von „Orientis Alpha IV" hinausgekommen sind, haben nun mittels dieser Paßwörter die Möglichkeit, ihr Können in weiteren Sternensystemen zu beweisen.

Orientis Alpha IV	BGTTBTBV
Derelict Ship	CGTTBTBB
Orientis Gamma III B	DKTTBTBB
Codis Mu VI	DSTTLTBV
Codis Zeta V	JFTTBTBB
Tytris Cota I	JDTTBTBV
Codis Mu VI	KDTTBTBB
Orientis Gamma III B	KFTTBTBV
Verenitor Epsilon	LRTTBTBB

Viel Spaß beim Ausprobieren!!!

Matthias Wackerbauer, Essenbach

MEGA MAN 7

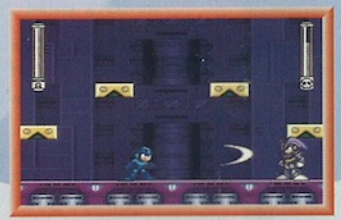
SNES

Spezialattacken

Nachdem wir Euch in Ausgabe 3/96 unseres Clubhefts den Trick verraten haben, wie Ihr in den 2-Spieler-Modus gelangt, wollen wir Euch nun auch alle Spezialattacken bekannt geben. Lockert erst noch einmal Eure Finger und dann kann es auch schon losgehen. – Übrigens gehen wir bei den Richtungspfeilen davon aus, daß Ihr auf der rechten Seite steht!!!!:

Mega Man:	*Sichelschuß:*	↓, ↘, → + *Y-Knopf*
	Rutschattacke:	↓, ↓ + *B-Knopf*
	Schutzschild:	↑, ↑
Bass:	*Super-Kick:*	→, ↓, ↘ + *Y-Knopf*
	Torpedo:	*Im Sprung:* →, → + *Y-Knopf*
	Schutzschild:	↑, ↑

Uns bleibt nichts weiter, als Euch viel Spaß zu wünschen und das Startkommando zu geben: „Fight".



Streetfighter läßt grüßen! Der Sichelschuß ist eine der netten Spezialattacken, die den Gegnern das Fürchten lehren.

TOY STORY

SNES

Versteckter Bonusraum

Im zweiten Level ist gleich zu Beginn ein kleines Bonusspiel versteckt. Begebt Euch bei dem ersten Regal ganz nach oben und springt von dort nach links. So erreicht Ihr eine Bonusrunde, in der Ihr mit einem Zielkreuz den Sheriff-Stern erwischen müßt. Flinke Finger sind gefragt! Denn sobald die abwärtslaufende Zahl auf dem Stern 0 erreicht, ist Eure Chance vorbei. Wer auch noch die Zeitbegrenzung am Rahmen überdauert, kann einige nette Dinge gewinnen. Oder ist ein Extraversuch etwa unerwünscht?

Nur Mut, Woody! Ein Sprung nach links und Du erreichst den Bonuslevel.

Das Bonusspiel erfordert ein flottes Reaktionsvermögen.

SUPER STAR WARS – RETURN OF THE JEDI

GB

Die Macht ist mit Euch!

Halli Hallo!!!

Folgende Paßwörter sind für die vielen Nintendo-Fans, denen es leider noch nicht gelungen ist, das Game Boy-Modul „SUPER STAR WARS – RETURN OF THE JEDI" durchzuspielen. Damit Ihr den Todesstern doch noch zerstört und eine Chance bekommt, Darth Vader und den Imperator zu stellen, verrate ich Euch die Paßwörter für die höheren Levels. Also Ihr Jedis, aufgepaßt:

Endor:	TFGBMN
Ewok Village:	HJMKPL
Power Generator:	QGTHGD
Death Star:	PSVZKL
Tower:	SFPYSW
Death Star I:	CGGYQM
Death Star II:	KFGZXQ

Christoph Greulich, Bremen

KIRBY'S DREAM COURSE

SNES

Namen ändern

Begeisterte Spieler von „KIRBY'S DREAM COURSE" sind natürlich immer damit beschäftigt, ihr Handicap zu verbessern. Da dies kein leichtes Unterfangen ist, kann es schon einmal vorkommen, daß einem nach längerer Spielzeit das Logo, das man zu Beginn eingegeben hat, nicht mehr gefällt. Viele Spieler stehen nun vor der großen Frage: „Beginne ich ein neues Spiel mit einem neuen Logo, oder behalte ich lieber meine schwer erkämpften Erfolge?" Hier nun die Antwort, wie Ihr Euren Namen ändern könnt, ohne ein neues Spiel zu beginnen: Wählt in der „MEMBERS LIST" den Spielstand aus, bei dem Ihr den Namen ändern wollt. Haltet nun zuerst die L- und R-Taste fest und drückt den A-Knopf dazu. So könnt Ihr einen neuen Namen eingeben, ohne daß Euer Spielstand dabei gelöscht wird!!!!

SECRET OF EVERMORE

SNES

Zauberperlen gefällig???

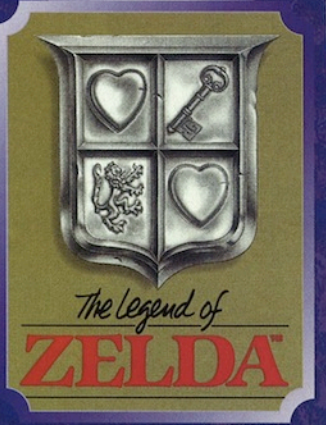
Die Nachricht auf dem Bildschirm verkündet es gut sichtbar: Ihr seid stolzer Besitzer einer Zauberperle. Weiter geht's!

Welcher begeisterte „SECRET OF EVERMORE"-Spieler würde nicht gerne in den Genuß kommen, die Zauber von Zora Zottelzopf, Hektor Lektor, Gunilla von Fettamsel und Professor Igor Seltsam voll zu nutzen? Da die Zutaten für die alchemistische Formel „Zauberperle" viel zu rar gesät sind, habe ich die Welt von „Evermore" genau untersucht. Alle Spieler, die nicht im Besitz des „Superschildes" sind, sollten sich in der Stadt „Allelachema" zum Palast begeben. Vor dem Palast befinden sich sechs Statuen und zwei Wachen. Lauft in Richtung der Wachen und nach der letzten Statue rechts gegen die Wand. Drückt nun mehrmals den B-Knopf, um die heißbegehrten Zauberperlen einzusammeln. Viel Spaß beim Zaubern wünscht Euch

Niko Müller, St. Ingbert

KLASSIK-TIP

NES



ZWEITER DURCHGANG

The Legend of Zelda gilt als eines der beliebtesten und umfangreichsten Abenteuerspiele für das NES. Bis Link endlich seine geliebte Zelda in die Arme schließen kann, habt Ihr schon eine Weile zu knabbern. Doch selbst dann darf sich Link keine Ruhepause gönnen, denn die Programmierer haben sich etwas besonderes einfallen lassen, indem sie dem Modul einen zweiten Durchgang spendiert haben. Wenn Ihr Ganon besiegt und Zelda befreit habt, beginnt das Spiel wieder von vorne.

Es gibt sogar einen Trick, mit dem Ihr gleich im zweiten Durchgang starten könnt: Dazu müßt Ihr lediglich zu Beginn des Spiels als Namen „Zelda" eingeben. Nun könnt Ihr Euch wieder auf die Suche nach den jeweiligen Palästen machen und die jeweiligen Levels sind auch anders aufgebaut und noch schwieriger zu bewältigen.

TERRANIGMA

HOTLINE

DER HEISSE DRAHT FÜR CLUB-MITGLIEDER:

0 60 26/94 09 40

1 Wie finde ich im Zirkus (Level 3) zum Ausgang?

BATMAN™ FOREVER

SNES

Zunächst einmal müßt Ihr in diesem Level alle Gegner besiegen, die sich in einem Bild aufhalten. Ist dies erfolgreich erledigt, dann erscheint am oberen Bildschirmrand eine Leiter, an der Ihr nach oben in den nächsten Abschnitt klettern könnt. Im dritten Abschnitt hält sich jedoch ein Clown auf, der nicht so leicht zu finden ist.

Sobald Ihr den Abschnitt betretet, springt Ihr auf die linke erhöhte Plattform, auf der Euch zwei Clowns attackieren. Lauft zur linken Bildschirmseite und klettert dort nach unten. Ihr gelangt nicht, wie zu vermuten wäre, in das vorherige Bild, sondern landet auf einer tieferliegenden Plattform, auf der noch ein weiterer Clown sein Unwesen treibt. Wenn Ihr nun noch die restlichen Gegner in diesem Abschnitt besiegt, öffnet sich in der Mitte des Bildes eine weitere Luke an der Decke. Hier könnt Ihr Euch mit Eurem Greifhaken nach oben ziehen. Auf diesem Wege gelangt Ihr nun schnurstracks zum Levelende.

2 Wo finde ich die rote Dr. Light Kapsel für die Schuhe?

MEGA MAN X3

SNES

Diese Dr. Light Kapsel findet Ihr in der „Toxic Sea Horse"-Stage. Im Verlauf dieses Levels gelangt Ihr zu einem mit Wasser gefüllten Bereich. Springt über den ersten Abgrund und lauft auf der unteren Ebene nach rechts. Nachdem Ihr den schmalen Gang mit den Stacheln an der Decke passiert habt, könnt Ihr durch einen Schuß mit der aufgeladen Maverick-Zusatzwaffe „Frost Shield" einen großen Eisblock erzeugen. Um die Waffe aufzuladen, benötigt Ihr die blaue Dr. Light Kapsel „Mega Buster Enhancement" aus der „Neon Tiger"-Stage. Springt Ihr nun auf den entstandenen Eisblock, werdet Ihr zusammen mit ihm zur Wasseroberfläche getrieben. Oben müßt Ihr nach rechts weitergehen und an der hohen Wand nach oben springen. Habt Ihr für Mega Man die entsprechende blaue Dr. Light-Kapsel „Mid-Air-Dash Boots" aus der „Blizzard Buffalo"-Stage schon gefunden, könnt Ihr die Chip-Erweiterung aufnehmen. Mega Man kann übrigens nur eine der roten Dr. Light Kapseln tragen. Überlegt Euch also gut, welchen Chip Ihr implantiert!!!

Zwar bekommt Mega Man auf dem Eisblock schnell kalte Füße, doch unser Held nimmt auch diese Strapaze auf sich, um die rote Dr. Light Kapsel zu ergattern.

3 Gibt es einen Trick, um den allerletzten Endgegner zu besiegen?

DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST

SNES

Während King K. Rool sich ordentlich abmüht, ist unser nettes Äffenpärchen gerade dabei, einige kleine Beziehungsprobleme zu diskutieren.

An King K. Rool hat sich schon so mancher die Zähne ausgebissen, denn er gibt wirklich von Anfang an mächtig Gas. Pausenlos feuert er mächtige Kanonenkugeln ab. Doch diesen Salven könnt Ihr durch den folgenden Trick entgehen: Stellt Euch sofort zielstrebig vor King K. Rool auf und nehmt Euren Partner auf die Schultern. Werft ihn direkt nach oben und drückt in der Luft das Steuerkreuz nach rechts oben und nach der Landung weiter in Richtung des Bildschirmrands. Dort warten die beiden gemütlich – einen Dschungelshake schlürfend – alle weiteren Attacken ab. Doch sie sollten diese kurze Pause nicht unbedingt zu einem kleinen Nickerchen nutzen. Denn sobald King K. Rool nichts mehr auf Lager hat, müßt Ihr Euch wieder auf die linke Seite zurückbegeben und ihm mit der letzten Kugel die Knarre verstopfen. Viel Erfolg!

Endlich sind unsere drei Lieblingsaffen wieder in Frieden und Freiheit vereint. Gemeinsam genießen sie den schönsten Sonnenuntergang, der je auf einem Videospiel zu sehen war. Ist es nicht schön?

4 Wie komme ich im Level 3–1 weiter?

DONKEY KONG

GB

Zu Beginn kann Mario seine Fähigkeiten als Trapezkünstler beweisen, um alle Gegenstände von Pauline einzusammeln. Der entscheidende Knackpunkt zur Lösung des Levels liegt danach in der richtigen Positionierung der waagrechten Plattform. Denn naheliegend wäre der Bau einer langen Brücke in Richtung des Schlüssels. Doch geschickter ist die folgende Vorgehensweise: Bewegt die Plattform einen Schritt nach rechts und dann solange nach unten, bis sie an die Stacheln angrenzt. Sogleich wandelt der Klotz auf die Dornen rüber und Ihr könnt ganz ohne Zeitdruck in Richtung des Schlüssels laufen. Mit dem Handstandsprung erreicht Ihr problemlos den Klotz und Ihr seid Pauline erneut ein Stück näher gekommen.

An dieser Stelle müßt Ihr die Plattform einsetzen!

Stolz präsentiert Mario den Schlüssel. Jetzt aber nichts wie ab zum Ausgang!

5 Wie besiege ich die Kralle?

Disney's TOY STORY

SNES

Die Kralle hat sich Buzz geschnappt. Jetzt müßt Ihr mit den lustigen grünen Männchen werfen, um ihn aus der mißlichen Lage zu befreien.

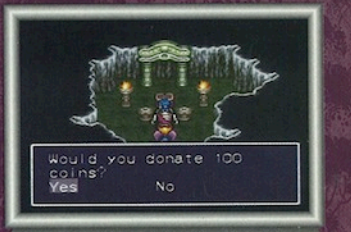
Am Ende der Stage 3 geraten Andy und Buzz in einen unheimlichen Automaten. Dieser ruft bei Sid, dem Nachbarsjungen, anscheinend Jahrmarktgefühle hervor. Mit fünf Münzen, sprich Versuchen, bewegt er eine mächtige Kralle, um nach neuen Spielzeugen zu grabschen. Andy kann geschickt ausweichen und schon mal einige Außerirdische anschubsen. Nach kurzer Zeit schnappt sich Sid prompt Buzz und will ihn nach draußen transportieren. Schleudert sogleich weitere grüne Männchen nach oben und trefft sie in der Luft ein zweites Mal. Dazu müßt Ihr das Steuerkreuz noch nach oben drücken, so daß die Außerirdischen richtig hoch in die Luft gewirbelt werden. Mit dem richtigen Timing trefft Ihr so die Kralle, die überrascht Buzz fallen läßt. Dies müßt Ihr so oft wiederholen, bis Sids Münzenvorrat aufgebraucht ist.

6 Wo finde ich die Schamanen?

BREATH OF FIRE II

SNES

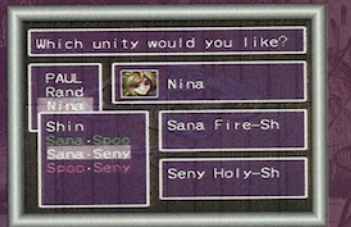
1. *Sana, die Feuerschamanin, trefft Ihr automatisch in der Stadt „Captain".*
2. *Seso, die Wasserschamanin, könnt Ihr im „Witch Tower" finden, nachdem Ihr die Hexe Nimufu besiegt habt. Begebt Euch dazu in den Raum, in dem die einzige weibliche Statue stand.*
3. *Spoo, die Windschamanin, trefft Ihr ebenfalls automatisch, wenn Ihr das Geheimnis des „Sky Towers" lüftet.*
4. *Solo, die Erdschamanin, könnt Ihr nur dann finden, wenn Ihr von Rands Mutter zu Namanda geschickt werdet, um für eine gute Ernte zu beten. Spendet bei Eurem ersten Besuch bei Namanda 2.000 Goldstücke!!! Wenn Ihr im späteren Spielverlauf die große Kirche von „Evrai" zerstört habt, findet Ihr diese Schamanin auf dem Feld hinter dem Haus von Rands Mutter.*
5. *Seny, die heilige Schamanin, findet Ihr ebenfalls, nachdem die große Kirche von „Evrai" zerstört ist. Begebt Euch dann nochmals nach „Bando" in den Keller und betretet den Raum, der anfangs leer war.*
6. *Zum Schluß findet Ihr Shin, wenn der Drache den Weg nach „Dologany" geöffnet hat. Betretet hier den linken Eingang und Ihr werdet auf die letzte Schamanin treffen.*



Ist es nicht ein gutes Gefühl, eine kleine Spende zu machen? Na ja, es dauert ein wenig, denn Ihr müßt bei Namanda zwanzigmal je 100 Goldstücke abdrücken. Doch es lohnt sich!

Die lustige Reisegesellschaft befindet sich in den Kellergewölben von „Bando" und ist auf dem Weg zur heiligen Schamanin Seny.

Um die besten Kombinationsmöglichkeiten herauszufinden, begebt Ihr Euch zu „Granny" in „Home Town" und wählt die zweite Option „LIST" aus. Nun könnt Ihr einen Eurer Begleiter auswählen und bekommt alle Möglichkeiten aufgezeigt. Die Verbindungen mit zwei Schamaninnen sind natürlich am effektivsten.



In diesem Menü könnt Ihr auswählen, welche Verbindung Ihr eingehen möchtet.

Lufia

Die Legenden verkünden:

„Kein sterbliches Wesen wird je über die Macht verfügen, das Lufiaschwert tragen zu können. Noch wird es je jemanden geben, der die Macht der Höllenfürsten brechen wird." Nun ist es an der Zeit für Euch, den Beweis anzutreten, daß Legenden nicht immer der Realität entsprechen. Führt den Krieger in die Schlacht und besiegt das Böse auf immer und ewig! (jk)

Nachdem Ihr Euer Spiel in das Super Nintendo eingesteckt und den Power-Schalter genüßlich nach oben geschoben habt, geht es schon los. Zunächst müßt Ihr Euch einen der freien Speicherstände auswählen und könnt dann Eurem Helden einen Namen geben. Drückt nun noch die Start-Taste und Ihr beginnt das Spiel in der Stadt Taia.

Taia

©TAITO 1996

(1) Tias Waffenladen

Unverzüglich rennt Euer Held, wir wollen ihn Maxim nennen, in den örtlichen Waffenladen. Dieses Geschäft wird von Maxims Freundin Tia geführt. Sie kauft ihm gelegentlich Monster ab, die der junge Krieger gefangen hat. Nach einem kurzen Gespräch stellt sich heraus, daß Tia mit Maxims Job nicht einverstanden ist. Sie hält diese Art von Geldverdienen für zu gefährlich und rennt besorgt in das Hinterzimmer des Ladens. Dorthin müßt Ihr der jungen Frau folgen, um Euren Helden auszurüsten. Tia verkauft nicht nur Waffen, sie hat außerdem noch Rüstungen und Gegenstände auf Lager. Besonders ratsam ist es, daß Ihr Euch mit genügend Kraftwasser eindeckt, um während eines Kampfes den Helden mit neuen Kräften zu versorgen.

Tia befindet sich im Hinterzimmer des Waffenladens.

Hier gibt es mächtige Zauber zu kaufen!

(2) Der Zauberladen

In diesem Laden könnt Ihr Euch zuerst einmal von dem Mädchen vor der Theke erklären lassen, was es mit den Zaubern auf sich hat und wie man sie anwendet. Wenn Ihr genügend Gold auf dem Konto habt, könnt Ihr Euch die Zauber kaufen. Wenn es Euch allerdings noch an Bargeld mangelt, müßt Ihr erst ein wenig außerhalb der Stadt kämpfen gehen und fleißig Goldmünzen sammeln.

(3) Die Kirche

Dieses Gebäude dient nicht nur der ganzen Stadt als Treffpunkt, hier kann man auch sein Spiel abspeichern. Ein weiterer Service den man hier erhalten kann, ist die Befreiung von hartnäckigen Flüchen und die Wiederbelebung der Helden. In der rechten Ecke der Kirche steht ein alter Mann. Dieser Greis kann Euch einige interessante Informationen vermitteln. Ihr solltet also unbedingt mit ihm reden, bevor Ihr die Kirche wieder verlaßt.

Hier könnt Ihr Euer Abenteuer abspeichern.

Eine Übernachtung sorgt für neue Kräfte.

(4) Das Hotel

Nachdem Ihr in der Stadt mit allen Personen geredet habt, könnt Ihr Euch in das Hotel begeben. Dort kann man für wenig Gold ein nettes Zimmer erhalten. Nach einer Übernachtung regenerieren sich die Kräfte des Helden und Ihr könnt das Hotel wieder verlassen.

Der alte Mann weiß mehr, als man glauben mag.

Hier befindet sich die sagenumwobene Höhle.

(5) Der alte Mann und die Geheimnisse

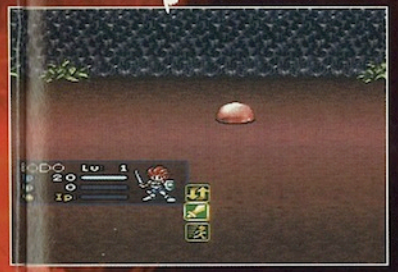
Vor dem Hotel steht ein alter Mann, der Euch erzählt, daß er Euch irgendwann einmal seine geheimen Tricks für die Schlacht anvertrauen möchte. Lauft jetzt nach unten aus dem Dorf hinaus und der Mann wird Euch folgen. Er sagt Euch, daß er in der Höhle südlich von Taia auf Euch wartet.

Die Höhle der Geheimnisse

(1) Der erste Kampf

Sobald Ihr die Höhle der Geheimnisse betreten habt, nimmt Euch der alte Mann aus der Stadt in Empfang. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht, einen echten Krieger aus Euch zu machen und bringt Euch die hilfreichsten Tricks bei. Nach einer kurzen Begrüßung weist er Euch gleich in Euren ersten Kampf ein. Das Wesen, das Euch gegenübersteht, solltet Ihr sofort angreifen. Je länger der Kampf nämlich dauert, desto mehr Energie bekommt Ihr abgezogen.

Das kleine blobbige Wesen dürfte kein großes Problem für Euch sein.



(2) Die Macht der Pfeile

In diesem Raum befindet sich auf der linken Seite eine eingefahrene Brücke und etwas weiter links ein Schalter. Um die Brücke wieder auszufahren, muß der Schalter umgelegt werden. Dies funktioniert, indem Ihr mit der Select-Taste das Ringmenü aufruft und mit dem A-Knopf das Pfeilsymbol auswählt. Nun müßt Ihr einen Pfeil in Richtung des Schalters abschießen. Habt Ihr den Schalter getroffen, wird die Brücke ausgefahren und Ihr könnt zur nächsten Tür laufen.

Den Schalter könnt Ihr mit dem Pfeil umlegen

(3) Schwere Statuen

Der Schalter in der linken Ecke des Raumes öffnet die Tür, sobald Maxim sich darauf stellt. Läuft der junge Recke dann zur geöffneten Tür, schließt sie sich wieder. Die Lösung des Problems ist die Statue. Maxim muß das steinerne Gebilde auf den Schalter schieben, damit dieser aktiviert wird. Der alte Mann staunt nicht schlecht, als Ihr das kleine Rätsel löst. Doch noch warten einige weitere Aufgaben auf Euch, bevor Ihr die Höhle der Geheimnisse wieder verlassen könnt. Die Ausbildung zum echten Krieger ist wahrlich kein Honigschlecken.

Da freuen sich die Armmuskeln. Endlich gibt es was zu tun!

(4) Krüge und Schalter

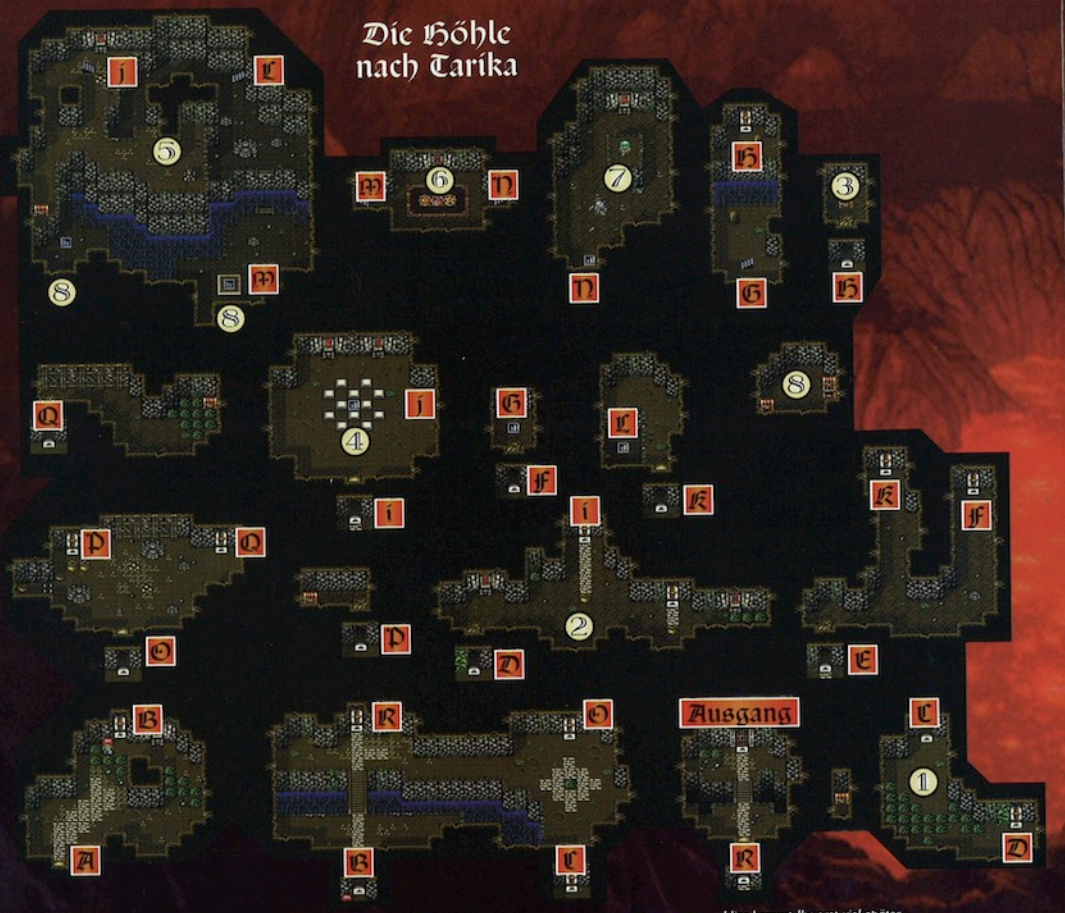
Wenn Ihr bei Punkt K herauskommt, könnt Ihr auf dem Boden zwei Schalter und einen Krug entdecken. Mit dem A-Knopf könnt Ihr den Krug heben und dann auf den rechten Bodenschalter stellen. Das bewirkt, daß ein geheimer Mechanismus aktiviert wird und einen Durchgang in der Wand öffnet. Lauft jetzt nach unten, holt Euch den zweiten Krug und stellt ihn auf den linken Schalter. Nun ist die Türe geöffnet und Ihr könnt weiterlaufen.

Tia hat einen leckeren Fisch zubereitet.

Zurück nach Taia!

Nachdem Ihr Eure Ausbildung in der Höhle der Geheimnisse abgeschlossen habt, solltet Ihr nach Taia zurückkehren. Tia hat für Euch ein wunderbares Essen vorbereitet. Während Ihr den etwas stinkigen (!) Fisch zu Euch nehmt und versucht, ihn bei Euch zu behalten, erzählt Euch Tia einige interessante Sachen. Bald nach dem Essen verläßt Maxim den Waffenladen und will die Stadt ein wenig erkunden, als plötzlich ein junger Mann erscheint, alle Leute zusammentrommelt und schreckliches verkündet. In der Höhle nach Tarika wurden Monster gesichtet, die so zahlreich wie noch nie auftauchen. Maxim scheint der einzige in Taia zu sein, der die Monster besiegen kann. Also packt er seine sieben Sachen und zieht nach Norden, um die Monster in der Höhle nach Tarika zu vernichten.

Die Höhle nach Tarika



Jetzt das Steuerkreuz nach links drücken!

(1) Eine Schatztruhe

Wenn Ihr bei Punkt C herauskommt, müßt Ihr zunächst einmal die Büsche entlang der linken Wand wegschlagen. Lauft nun gegen die Wand und haltet das Steuerkreuz Eures Controllers nach links gedrückt. Ihr werdet einen Geheimgang durch die Mauer finden, der Euch direkt an die Schatztruhe bringt.

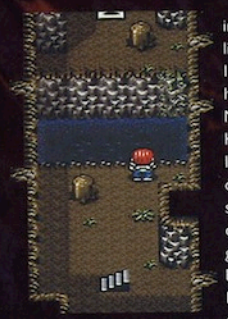
(2) Wo sind die Schalter?

Hier müßt Ihr Euer Schwert auspacken und alle Büsche niedermähen. Habt Ihr dies getan, werden zwei Bodenschalter sichtbar, auf die Ihr nun noch einen Krug stellen müßt.

Um an den Schalter zu kommen, müssen erst die Büsche beseitigt werden.

(3) Das erste Drachenei

Bei Punkt G steht Ihr vor einem Rätsel. Dort befinden sich zwei Pfähle und ein Abgrund. Über den Abgrund kommt Ihr aber erst später im Spiel, nämlich dann, wenn Ihr den Enterhaken habt. Nur mit diesem Haken könnt Ihr Euch über den Abgrund schwingen, durch die Türe gehen und Euch bei Punkt H das Drachenei besorgen. Diese Eier müßt Ihr im ganzen Spielverlauf sammeln. Habt Ihr genügend davon gefunden, wird Euch ein Drache für die Eier einen Wunsch erfüllen.



Hier kommt Ihr erst viel später mit dem Haken hinüber.

(4) Eine eingekreiste Treppe

Hier müßt Ihr kräftig Steine verschieben, um an die Treppe heranzukommen. Allerdings warten auch die Gegner bereits auf Euch. Ein Kampf ist unvermeidbar. Die ganz mutigen unter Euch können es auch darauf ankommen lassen und alle vier Gegner besiegen. Das füllt den Geldbeutel und bringt zusätzlich noch wichtige Erfahrungspunkte!

Dieser Kristallschalter läßt die Brücke ausfahren.

(5) Der Kristallschalter

An diesem Punkt gibt es einen roten Kristallschalter. Aktiviert ihn mit Eurem Schwert, so daß er die Farbe wechselt und blau wird. Diese Aktion bewirkt, daß die Brücke rechts unten ausgefahren wird und Ihr zurücklaufen könnt, um sie zu überqueren.

Eine willkommene Erfrischung.

(6) Magische Siegel

Die magischen Siegel auf dem Teppich haben eine äußerst wichtige Funktion. Sie frischen den Helden mit neuer Energie auf. Die Kraftpunkte und die Magiepunkte werden vollkommen aufgefüllt. Das dritte Siegel ist eine Speicherstation. Hier könnt Ihr Euer bisher erlebtes Abenteuer abspeichern.

(7) Der Endgegner

Ein gar abscheulicher Echsenmann erwartet Euch in diesem Raum. Er ist der gefährlichste Gegner in der Höhle. Während des Kampfes mit Ihm solltet Ihr stets Eure Kraftpunkte im Auge behalten. Sobald Ihr merkt, daß es knapp werden könnte, solltet Ihr einen Schluck Kraftwasser zu Euch nehmen. Habt Ihr den Echsenmann besiegt, gibt er Euch einen Schlüssel, den Ihr braucht, um die Türe in der Höhle zu öffnen und nach Tarika zu gelangen.

Nördlich von Tarika befindet sich die gespenstische Höhle.

Sobald Ihr die Stadt Tarika betretet, erschüttert ein furchtbares Beben die Erde. Ihr erfahrt von den Leuten in der Stadt, daß dieses Beben kein Einzelfall war und alle Einwohner darunter leiden. Die Beben scheinen ihren Ursprung in der nördlichen Höhle zu haben. Nachdem Ihr Euren Helden in den diversen Läden ausgerüstet und Euer Spiel in der Kirche abgespeichert habt, solltet Ihr Euch auf den Weg machen. Außerhalb der Stadt befindet sich im Norden eine Höhle in der Ihr mal nach dem Rechten schauen solltet.

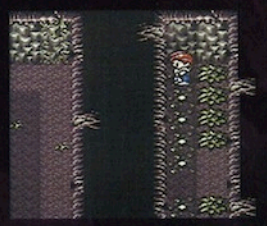
(8) Ein geheimnisvoller Durchgang

An dieser Stelle solltet Ihr Euer Steuerkreuz nach links drücken. Ihr könnt hier einen Durchgang finden, der Euch zu einer Treppe führt. Diese Treppe bringt Euch unverzüglich in einen Schatzraum, in dem einige Kisten mit wertvollen Schätzen stehen!

Diese Tür führt nach Tarika.

Die Seehöhle

Ein Schuß mit dem Pfeil und der Schalter wird umgelegt.



Durch die Mauer führt ein geheimer Gang.

(1) Ein rätselhafter Schalter

Schon im ersten Raum der Seehöhle stellt sich Euch ein kleines Problem: Wie kommt man über den Wassergraben? Zunächst müßt Ihr mit dem Pfeil aus dem Ringmenü auf den Schalter schiessen. Sobald der Schalter umgelegt wurde, steigt das Wasser bis an den Rand. Nun könnt Ihr die drei Holzpaletten auf dem Boden nehmen und Euch eine Brücke über den Graben bauen. Diesen Trick solltet Ihr Euch gut merken, er wird Euch später noch öfters helfen.

(2) Der brüchige Boden

In diesem Raum könnt Ihr die Tür nehmen, um ein Stockwerk nach unten zu gelangen. Doch Ihr müßt Euch auch auf den brüchigen Boden begeben. Wenn er nachläßt, fallt Ihr nach unten in die Tiefe. In dem Stockwerk unter Euch wird dann ein Bodenschalter aktiviert, der nur funktioniert, wenn Ihr von der oberen Etage an der richtigen Stelle herunterfallt.

(3) Geheimweg

Schlagt an Punkt 3 auf der Karte zunächst die Büsche weg. Nun müßt Ihr mit dem Steuerkreuz Eures Controllers nach links gegen die Wand drücken. Dort befindet sich ein geheimer Gang durch die Mauer. Auf diese Weise könnt Ihr an die hintere Schatzkiste gelangen, in der sich etwas Besonderes befindet.

(4) Rätsel ohne Ende

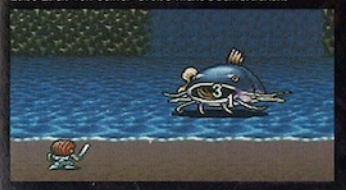
Aus dem nach unten weisenden Pfeil aus Steinen müßt Ihr einen Pfeil formen, der nach oben weist. Dazu müßt Ihr die beiden äußersten Steine nach unten und den einzelnen Stein ganz unten nach oben verschieben. Habt Ihr dieses Rätsel gelöst, öffnet sich die Tür und Ihr findet den Schlüssel für die Tür in dieser Höhle.

Nun ist es soweit, Ihr steht dem Endgegner gegenüber.

(5) Der Endgegner

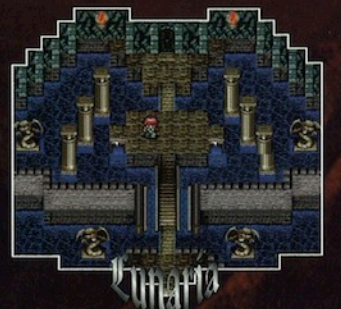
Dieser riesige Fisch ist der Verursacher der Erdbeben. Er hat sich in seinem dunklen Höhlensee gelangweilt und wollte durch die Beben jemanden von der Erdoberfläche in sein Reich locken. Das ist ihm ja prima gelungen. Um die Bewohner von Tarika von den Erdbeben zu befreien, müßt Ihr den Fisch besiegen und ihn in die Tiefen seines Sees zurückvertreiben. Auch bei diesem Gegner ist es wichtig, daß Ihr Eure Kraftpunkte ständig im Auge behaltet. Dank des Kraftwassers könnt Ihr Euren Helden ständig mit neuer Energie versorgen. Vergeßt auch nicht, daß einige Eurer Waffen oder Rüstungen über Zornattacken verfügen, die Ihr einsetzen könnt, um den Fisch endgültig zu besiegen.

Laßt Euch von seiner Größe nicht beeindrucken.



Tempel nach Lunaria

Nachdem Ihr den Fisch besiegt habt und zurück nach Tarika zum Einkaufen gegangen seid, könnt Ihr dem „Tempel nach Lunaria" einen Besuch abstatten. Dort erfahrt Ihr, daß in der Seehöhle ein Mädchen auf Euch wartet. Nach einem kurzen Kampf mit abartigen Monstern findet Ihr in der Seehöhle dann Eure Freundin Tia. Sie schließt sich Euch an und kämpft fortan mit Euch gegen das Böse. Nach diesem kurzen Intermezzo könnt Ihr wieder in den „Tempel nach Lunaria". Der Weg in die nächste Stadt ist endlich frei.



Dieser Tempel führt nach Lunaria.

Bevor Ihr die Stadt Lunaria besucht, solltet Ihr, nachdem Ihr den Tempel passiert habt, im Norden einmal nachschauen. Dort befindet sich der Wunderwald. In diesem kleinen Wald lebt Foomy, eines der sieben Kapselmonster. Die Kapselmonster sind Helfermutanten, die Euch bei Eurem Abenteuer begleiten werden. Ihr könnt sie durch regelmäßiges Füttern zum mutieren bringen. Dadurch werden sie noch mächtiger und stärker und sind Euch in der Schlacht eine große Hilfe.

Hier befindet sich der Wunderwald.

Der Weg des Helden von Taia nach Lunaria

Taia
Mit allen Personen reden.

Höhle der Geheimnisse
Kriegskunst erlernen.

Taia
Einkaufen und mit allen reden.

Höhle nach Tarika
Schlüssel finden und Gegner besiegen.

Tarika
Mit allen Personen reden.

Seehöhle
Schlüssel finden und Gegner besiegen.

Tempel nach Lunaria
Besuch abstatten.

Seehöhle
Tia retten.

Tempel nach Lunaria
Der Weg ist frei.

Wunderwald
Foomy finden.

Lunaria

Foomy schließt sich Eurer Party an.

DONKEY KONG LAND 2

Donkey Kong wurde von King K. Rool gekidnappt! Die gesamte Dschungelhorde ist entsetzt. Zwei kleine Affen wollen den Helden Donkey aus den Klauen des Oberfieslings King K. Rool befreien. Diddy und Dixie nehmen die Spur ihres großen Freundes auf und durchforsten die Kreminsel.
Mit Eurer Hilfe wird ihnen das Husarenstück gelingen. Vorausgesetzt, Ihr fürchtet Euch nicht vor Kremlings, großen Monstern, abartigen Dschungelwesen und noch vielen anderen Kreaturen. (jk)

Die erste Welt ist das Piratenschiff!

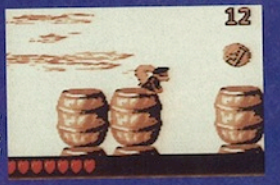
1. Welt
Gangplank Galleon

Wie auch in der Super Nintendo Version des Spiels beginnt das ganze Abenteuer auf dem Piratenschiff vor der Kreminsel. Diddy und Dixie müssen alle Level auf diesem Schiff schaffen, um in die nächste Welt auf der Krokodilinsel zu gelangen. Wir stellen auf den folgenden Seiten die ersten Level in diesem grandiosen (Super) Game Boy-Dschungelspektakel vor und lüften für Euch alle Geheimnisse!

Level 1 - Pirate Panic

King K. Rool, der Obermotz, hat seine Untertanen auf dem Schiff verteilt und sie gut auf Euren unerwünschten Besuch vorbereitet. Auf den wackeligen und etwas morschen Planken des Schiffes müßt Ihr zusammen mit Diddy und Dixie das Heldenhandwerk einwandfrei beherrschen. Gleich nach Euren ersten Schritten trefft Ihr schon auf finstere Gestalten, die Euch das Leben schwer machen werden.

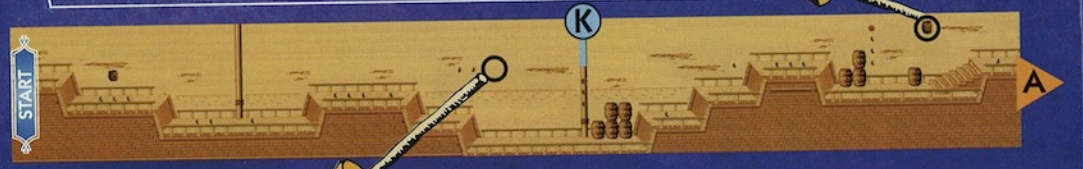
Jetzt nach rechts springen und segeln.



Hurra! Die Münze ist gefunden!

Bonusraum

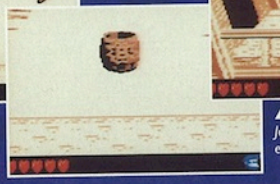
Auch um in diesen Bonusraum zu gelangen, müßt Ihr Dixies Fähigkeiten einsetzen. Schwebt mit ihrer Haarpracht nach rechts und findet dort wieder ein unsichtbares Bonusfaß. In der Bonusrunde müßt Ihr dann eine Münze finden. Springt dazu auf den Fässern nach ganz oben rechts.



Abkürzung

An der Stelle, an der Ihr Dixie auf dem ersten Bild seht, müßt Ihr mit der kleinen Affendame nach ganz rechts segeln. Dort befindet sich ein unsichtbares Bonusfaß, daß Euch direkt in den ersten Bonusraum befördert. Außerdem dient dieser Weg als kleine Abkürzung. Nachdem Ihr den Bonusraum betreten habt, werdet Ihr gleich an das Ziel befördert und könnt den Level verlassen.

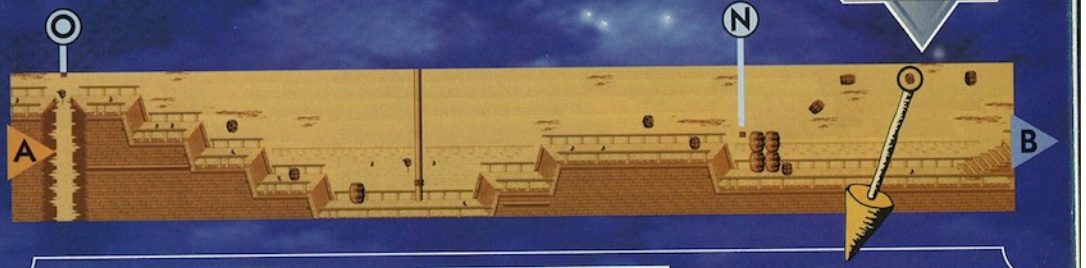
Von hier aus könnt Ihr nach rechts segeln.



Sobald Ihr das Faß berührt, wird es sichtbar.

Jetzt könnt Ihr Bananen einsammeln.

(c)1996 Nintendo, Game by Rare

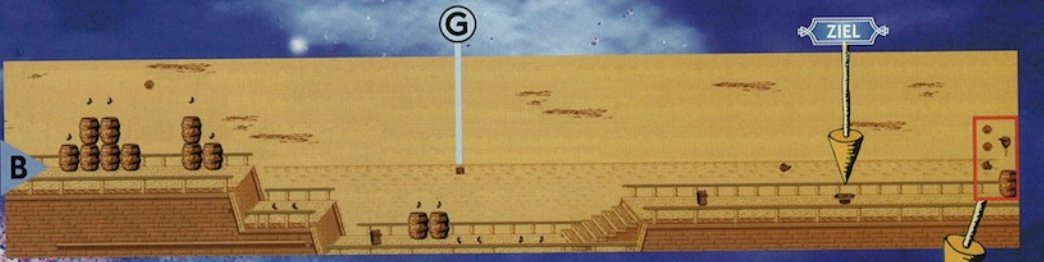


Der Sprung in das Katapultfaß bringt Euch zur DK-Münze.

Habt Ihr die Münze erreicht, wird dies mit einem Haken an der Münze angezeigt.

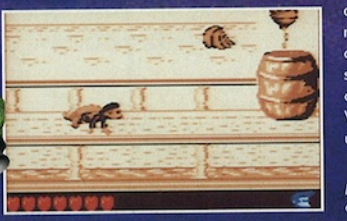
Die DK-Münze

An dieser Stelle müßt Ihr nach rechts in das Faß springen. Es wird Euch direkt zu der DK-Münze bringen. In jedem Level gibt es eine dieser Münzen. Habt Ihr sie gefunden, wird Euch dies hinter dem Levelnamen auf der Weltkarte angezeigt.



Tip

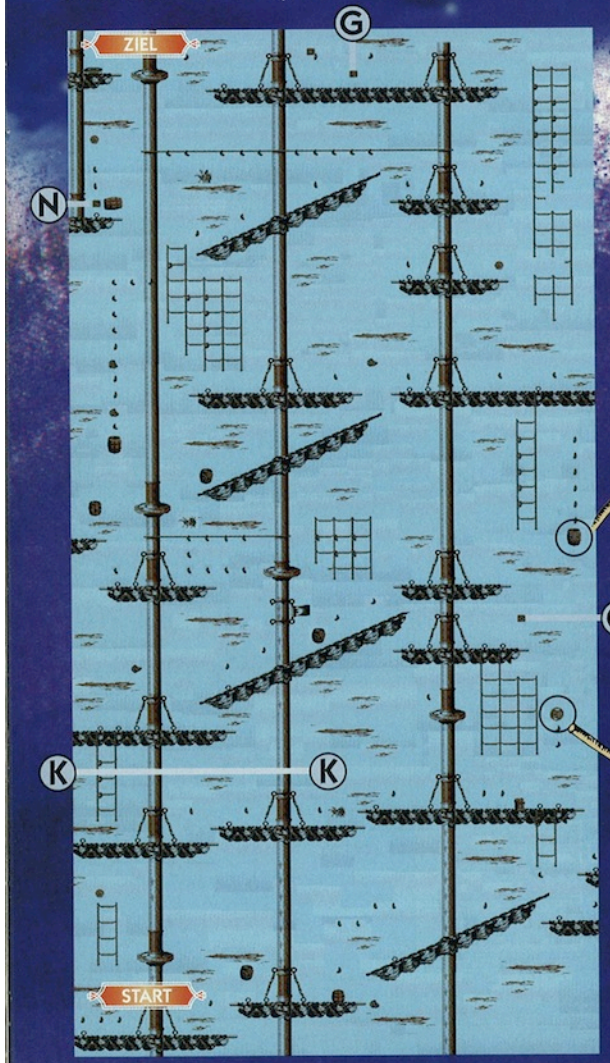
Da Donkey Kong Land 2 nicht gerade zu den einfachsten Spielen seiner Art zählt, ist es immer von Vorteil, wenn Ihr über genügend Affenleben verfügt. Am besten kann man Extraleben im ersten Level sammeln. Benutzt einfach das erste Bonusfaß und schaut, nachdem Ihr den Bonusraum passiert habt, hinter dem Ziel genau nach. Dort schwebt ein Extralebenballon den Ihr Euch schnappen müßt. Verlaßt dann den Level und beginnt die ganze Prozedur noch einmal.
Natürlich könnt Ihr den Level auch ganz normal spielen und dadurch Leben einsammeln, doch ist der oben beschriebene Weg der kürzeste und ungefährlichste.

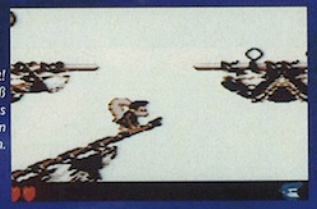


Hinter dem Ziel findet Ihr einen Extralebenballon!

Level 2
Mainbrace Mayhem

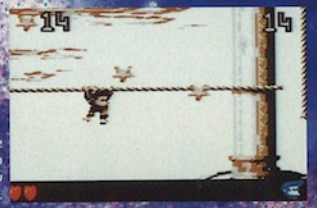
Diddy und Dixie, die beiden Affenhelden, müssen in diesem Level in der Takelage des Schiffs herumklettern. Nicht nur die glitschigen Taue und Masten machen ihnen zu schaffen, sondern auch die fiesen Kremlings, die sich auf das Klettern fast so sehr freuen wie auf eine Piratenparty.





Nur Mut! Hier muß nach rechts gesprungen werden.

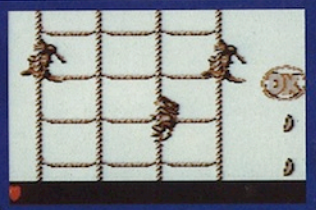
Die Taue könnt Ihr auch von oben betreten.



Sammelt alle Sterne ein, um die Münze zu bekommen.

Bonusraum

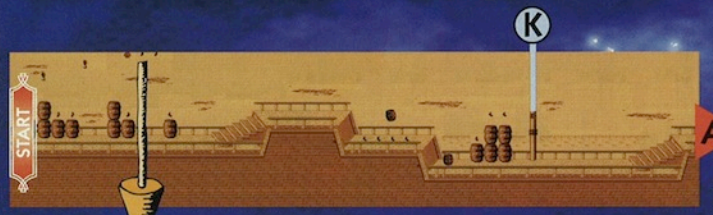
Oben auf dem Foto könnt Ihr es sehen, von dieser Stelle aus müßt Ihr mit Dixie nach rechts segeln, bis Ihr die Taue erreicht. Springt nun noch nach rechts in das Bonusfaß und laßt Euch in die Bonusrunde katapultieren. In dieser Runde müßt Ihr es schaffen, alle Sterne einzusammeln. Doch denkt daran, daß die Zeit mitläuft. Wer sich nicht beeilt, hat Pech gehabt und muß sein Glück noch einmal herausfordern.



Nehmt Euch vor den Kremlings in acht!

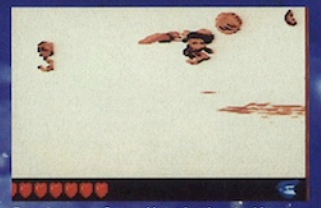
Die DK-Münze

Wenn Ihr den Buchstaben O schon gefunden habt, dann solltet Ihr mal nach unten schauen. Dort führen einige Taue weiter hinab. Klettert an den Tauen entlang und springt anschließend nach rechts, um an die DK-Münze zu gelangen. Sobald Ihr die Münze erreicht habt, müßt Ihr das Steuerkreuz nach links drücken, um die Taue wieder zu erreichen. Gelingt Euch dies nicht, folgt ein fataler Absturz in die Tiefe, sofern Ihr nicht mit Dixie spielt!



Abkürzung

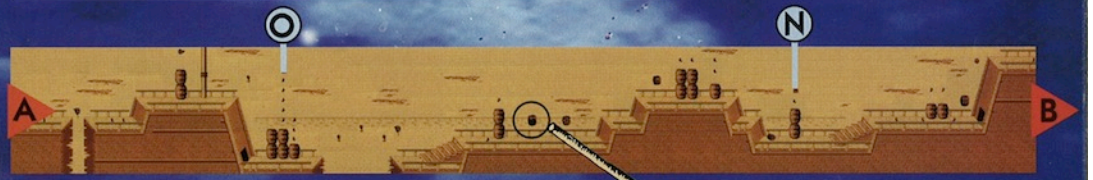
Gleich zu beginn des Levels müßt Ihr nach links oben auf die Fässer springen. Dort befindet sich ein Haken in der Luft. Hängt Euch daran und springt sofort nach rechts zum nächsten Haken. Nun müßt Ihr weit nach oben hüpfen und mit Dixies Haarpracht nach rechts segeln, bis Ihr auf ein unsichtbares Bonusfaß trefft. In der Bonusrunde könnt Ihr fleißig Bananen sammeln und werdet danach direkt an das Ziel gebracht.

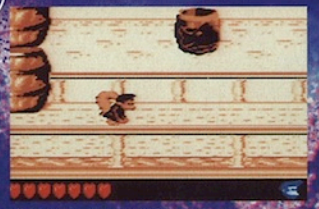


Ein schwieriger Sprung. Versucht über die Münze hinwegzufliegen, um das Bonusfaß zu erreichen.

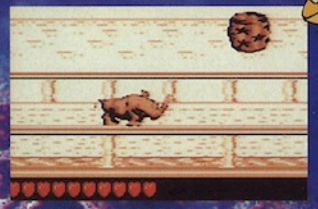
Level 3
Gangplank Galley

Wieder geht es auf das Schiffsdeck. Dort tummeln sich noch immer die Kremlings und treiben Ihr Unwesen. Besonders fies sind die tiefen Abgründe, die sich in dem schon etwas morschen Schiff auftun. Deshalb ist auch hier höchste Vorsicht geboten!





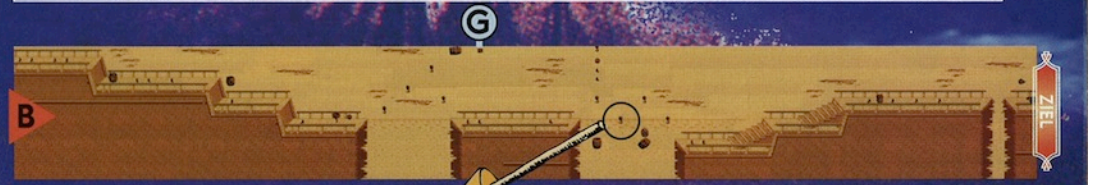
Gleich könnt Ihr euch in Rambi verwandeln.



Kurz hinter dem Rambifaß befindet sich der Zwischenspeicher.

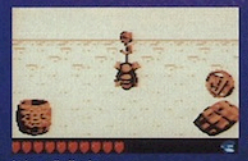
Ein treuer Freund!

In einem der zahlreichen Fässer auf dem Schiffsdeck könnt Ihr das Nashorn Rambi entdecken. Sobald Ihr das Faß mit dem Nashornsymbol berührt habt, werdet Ihr in Rambi verwandelt. Mit mächtigen Schritten, einem spitzen Horn und enormen Kräften könnt Ihr nun den Gegnern Paroli bieten. Rambi walzt alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt.

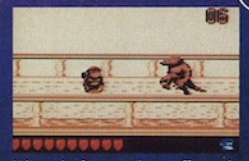


DK-Münze und Bonusraum

Hier müßt Ihr Euch entscheiden. Springt Ihr nach rechts, kommt Ihr an die DK-Münze. Springt Ihr nach links, gelangt Ihr an das Bonusfaß und somit in die zweite Bonusrunde. In der Bonusrunde müßt Ihr innerhalb einer bestimmten Zeit alle Gegner fertigmachen, um die begehrte Münze zu erhalten. Dies ist nicht ganz einfach, da auch hier wieder eine Uhr mitläuft und die ganze Aktion zeitlich begrenzt. Ihr müßt Euch also mächtig sputen und dürft Euch auf keinen Fall von den Gegnern treffen lassen.



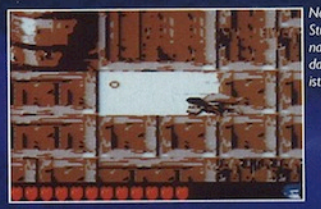
Wo wollt Ihr hin, nach links oder nach rechts?



Wer in der Bonusrunde getroffen wird, muß die ganze Prozedur wiederholen!

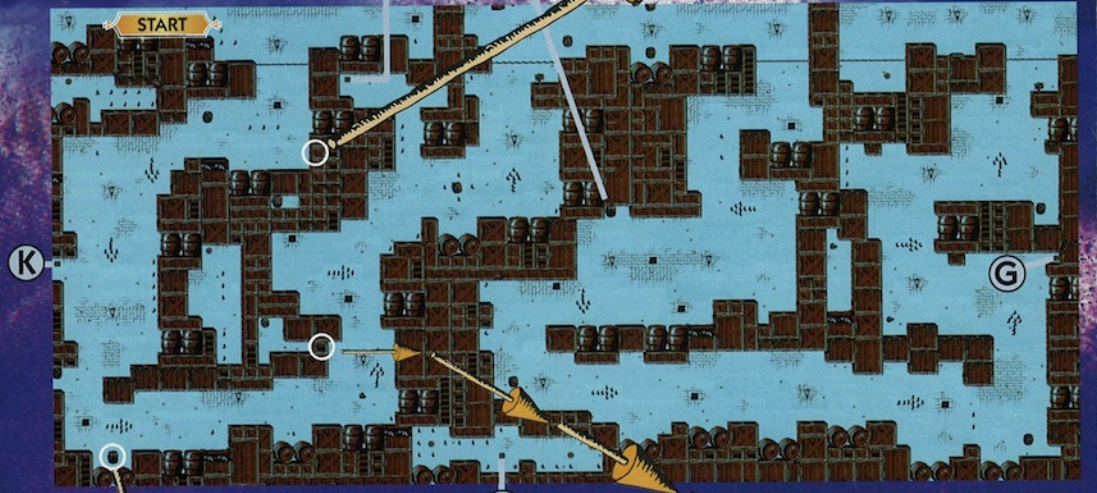
Level 4
Lockjaw's Locker

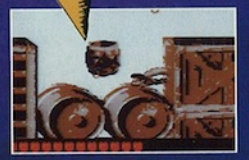
Nun müssen die beiden Äffchen, Diddy und Dixie, in den gefluteten Lagerräumen des alten Wracks herumschwimmen. Sogar unter Wasser treffen sie auf zahlreiche Gegner, die ihnen ans Leder wollen. Doch glücklicherweise wartet in den tiefen Gefilden ein weiterer Freund der beiden Dschungelhelden auf seinen ersten Einsatz!



Noch ein kleines Stück weiter nach rechts und das Bonusfaß ist erreicht.

Sobald Ihr in das kühle Wasser gesprungen seid, solltet Ihr Euch nach rechts orientieren. Schwimmt an den Kisten nach unten entlang und drückt dabei das Steuerkreuz nach rechts. Auf diese Weise könnt Ihr einen geheimen Gang entdecken, der Euch zu einem unsichtbaren Bonusfaß bringt. Auch diese Bonusrunde ist eine Abkürzung. Habt Ihr alle Bananen eingesammelt und den Bonusraum verlassen, gelangt Ihr direkt vor das Ziel. Doch um auch die anderen Geheimnisse zu entdecken, solltet Ihr schleunigst wieder den Level betreten und überall nachschauen.





In diesem Faß befindet sich Enguarde.

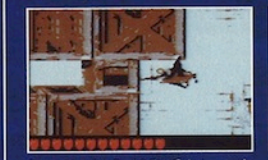
Nun könnt Ihr wie ein Fisch unter Wasser schwimmen.

Enguarde

Der schärfste Fisch seitdem es unter Wasser Lebewesen gibt heißt Enguarde. Dank seines extrem scharfen Säbels kann er die Gegner mühelos abwehren. Werdet aber nicht allzu übermütig, denn unter Wasser lauern zahlreiche Gefahren, die auch einem so gut gerüsteten Sägefisch wie Enguarde beträchtliche Schwierigkeiten bereiten können.

Die DK-Münze

Auch hier gibt es wieder einen geheimen Weg. Drückt an dieser Stelle das Steuerkreuz einfach nach links und schwimmt durch den Kistenstapel, der nur eine optische Täuschung ist. Gleich danach werdet Ihr die DK-Münze entdecken, die Ihr nun mühelos einsammeln könnt. Ob sich auf dem Schiff noch weitere geheime Gänge finden lassen?



Da staunt der Fisch! Ein Geheimgang!

Jetzt braucht Ihr die Münze nur noch einzusammeln.

Rattly

Was ist lang, schlank und kann enorm gut springen? Klar, Rattly, die Schlange! Das erste Faß in diesem schwierigen Level beherbergt Euren tierischen Freund. Mit ihm könnt Ihr ganz einfach von einem Mast zum anderen springen. Außerdem scheut sich die Schlange auch nicht, den zahlreichen Gegnern frech auf den Kopf zu springen und sie somit außer Gefecht zu setzen.

Gleich zu Beginn des Levels könnt Ihr Euch in Rattly verwandeln.

Diesem Gegner wird gleich mächtig der Kopf schmerzen!

Level 5
Topsail Trouble

In diesem Level müssen Diddy und Dixie wieder einmal auf den Schiffsmasten herumklettern. Ein falscher Schritt und der Absturz ist garantiert. Kein Wunder also, daß die beiden sehr vorsichtig sind und sich ihren Weg ganz genau anschauen, bevor sie losdüsen.

Abkürzung

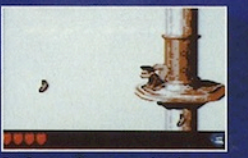
Von hier aus könnt Ihr mit Dixie nach ganz rechts segeln. Die Bananen weisen Euch den Weg direkt in das Bonusfaß. Gebt gut acht, daß Ihr an dem unsichtbaren Faß nicht vorbeisegelt. Das könnte sich als recht gefährlich erweisen. In der Bonusrunde könnt Ihr dann wieder fleißig Bananen ernten.

Ganz nach rechts müßt Ihr segeln, um das Faß zu erreichen.

Lecker! Ein feines Frühstück für die schlanke Dixie.

Bonusraum

Auch um diese Bonusrunde zu erreichen müßt Ihr wieder kräftig springen. Nach links oben sollte Euer Sprung gehen, dann könnt Ihr Euch in das Faß begeben. In der Bonusrunde selbst müßt Ihr alle Gegner besiegen. Dazu stehen Euch schwere Eisenkugeln zur Verfügung, die Ihr nach den Kremlings werfen müßt. Habt Ihr alle Fieslinge in der vorgegebenen Zeit besiegt, winkt Euch zur Belohnung eine Münze.



Die Banane deutet es an, hier könnte etwas sein!

Hier braucht Ihr ein gutes Timing, um die Gegner zu treffen.

Die DK-Münze

Die Münze könnt Ihr relativ einfach erreichen. Mit einem beherzten Sprung nach links könnt Ihr sie einsammeln. Außerdem gibt es noch einige leckere Früchte zu ernten. Ihr seht also, die Mühe eines gewagten Sprunges wird fürstlich belohnt.

Diese Münze stellt kein großes Problem dar.

Wrinkly und Funky Kong

In der ersten Welt werdet Ihr nach einigen gespielten Leveln auf Wrinkly Kong und Funky treffen. Wrinkly, die Frau von Cranky, leitet die Kongschule. Dort könnt Ihr Euer Spiel abspeichern. Auch Funky, der etwas abgedriftete Sunnyboy, bietet Euch eine Dienstleistung an. Bei ihm könnt Ihr ein Flugzeug chartern und alle Level, die Ihr bereits gespielt habt, abfliegen.

Wrinkly, die Leiterin der Kongschule.

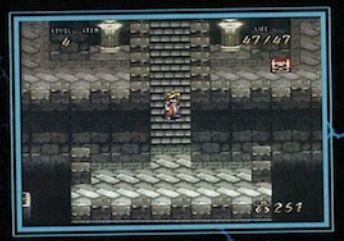
Der coolste Affe im ganzen Dschungel, Funky Kong!

TERRANIGMA

MACHT DES BÖSEN

TURM 3

Augen auf und Ohren gespitzt! Willkommen zur Fortsetzung von TERRANIGMA, dem kommenden Abenteuerhighlight auf dem Super Nintendo. Sicherlich seid Ihr bereits sehr gespannt, welche Prüfungen Euch im weiteren Verlauf des Spiels auferlegt werden. Deshalb wollen wir nicht lange um den heißen Brei herumreden, sondern gleich in die Vollen gehen! (tg)



Na? Neugierig was sich in der Truhe befindet?!

Schwer erreichbar!

Diese Truhe befindet sich im Erdgeschoß des dritten Turms und wartet nur darauf, von Euch geöffnet zu werden. Allerdings führt kein offensichtlicher Weg zu ihr hin. Damit Ihr nachsehen könnt, was sich in der Truhe befindet, müßt Ihr den verborgenen Durchgang im Treppengeländer finden. Lauft auf der Treppe nach oben und drückt bei jedem Schritt das Steuerkreuz nach rechts. Nach einigen Versuchen findet Ihr den Durchgang und könnt das Geheimnis der Truhe lüften!

Auf diesem Weg könnt Ihr sie erreichen!

Schalter und schwebende Steine!

Im ersten Stock wird Euer Weg von einem tiefen Abgrund unterbrochen. Zwar befinden sich vier Steine zwischen Euch und der anderen Seite, aber ihre Position erlaubt es Euch nicht, über sie hinweg auf die andere Seite zu gelangen. Deshalb müßt Ihr die Stellung der Steine mit Hilfe der roten Schalter verändern. Diese setzen die Steine in Bewegung und halten sie auch wieder an. Bildet auf diese Weise ein Brücke, die schräg zur anderen Seite führt und Ihr könnt die Stelle ohne weiteren Aufenthalt passieren.

In dieser Stellung könnt Ihr die Brücke nicht überqueren!

Bei aktivierten Schaltern bewegen sich die Steine!

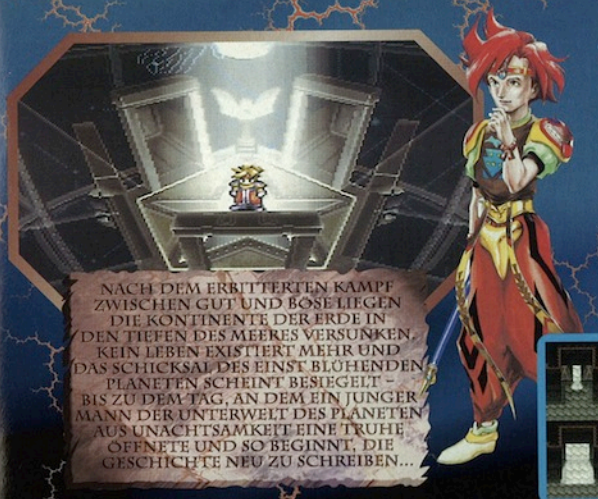
Die Steine befinden sich an der richtigen Stelle, um die andere Seite zu erreichen!

Magische Begegnung!

Im obersten Stockwerk trefft Ihr auf einen harten Gegner. Ein Magier, der mit Hilfe von schwarzer Magie zwei Trugbilder erschaffen hat, fordert Euch heraus. Bleibt in der Mitte der Kreuzung stehen und attackiert einen der drei Gegner, sobald sie sich formiert haben. Wenn Ihr Pech habt, trefft Ihr leider nur eines der Trugbilder, ohne dem wahren Gegner Schaden zuzufügen. Ihr müßt Euch während des Kampfes eben auf Euer Glück und Eure Nase verlassen. Wechselt von Zeit zu Zeit Euer Ziel und Ihr werdet früher oder später den richtigen Magier treffen!

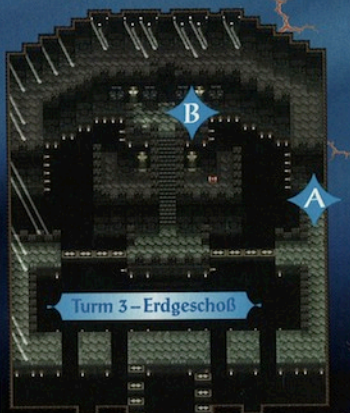
Sucht Euch einen der Magier aus und attackiert ihn!

© Quintet/Kamui Fujiwara/Enix 1995

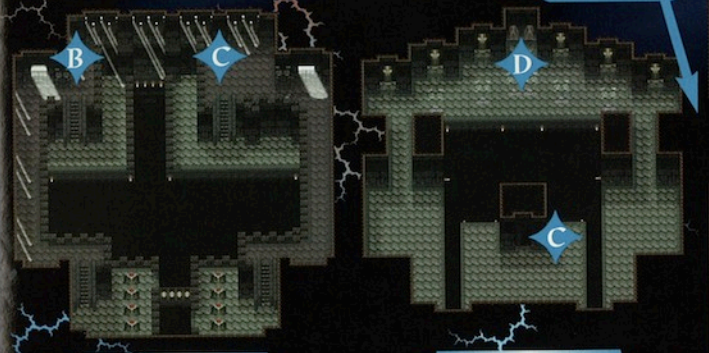


NACH DEM ERBITTERTEN KAMPF ZWISCHEN GUT UND BÖSE LIEGEN DIE KONTINENTE DER ERDE IN DEN TIEFEN DES MEERES VERSUNKEN. KEIN LEBEN EXISTIERT MEHR UND DAS SCHICKSAL DES EINST BLÜHENDEN PLANETEN SCHEINT BESIEGELT – BIS ZU DEM TAG, AN DEM EIN JUNGER MANN DER UNTERWELT DES PLANETEN AUS UNACHTSAMKEIT EINE TRUHE ÖFFNETE UND SO BEGINNT, DIE GESCHICHTE NEU ZU SCHREIBEN...

Turm 3 – Kellergeschoß

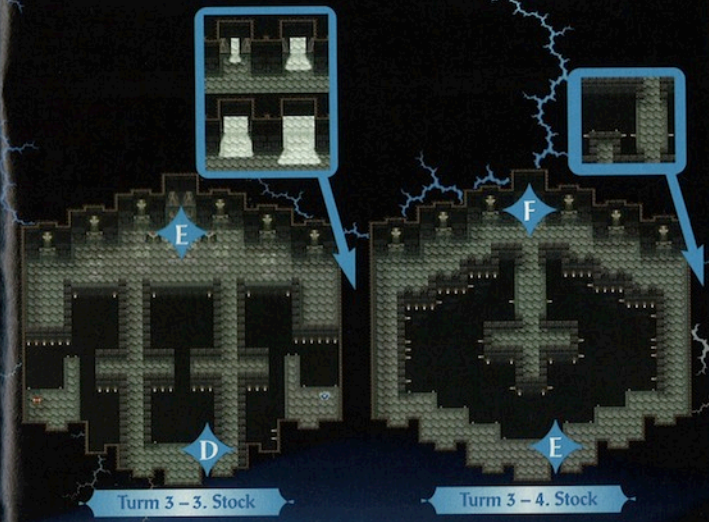


Turm 3 – Erdgeschoß



Turm 3 – 1. Stock

Turm 3 – 2. Stock



Turm 3 – 3. Stock

Turm 3 – 4. Stock

TIP!

Die Totenwächter in den Mauern verfügen über einen sehr starken Schlafzauber, der Euch immer wieder ins Reich der Träume schickt. Das ist nicht nur sehr lästig, sondern kann sich auch negativ auf Euer Kraftpunktekonto auswirken. Aber auch dagegen gibt es ein effektives Mittel: Das Traumsiegel. Mit diesem Gegenstand ausgerüstet, hat die Magie keine Wirkung mehr auf Euch und Ihr könnt die Wächter mit einer Wirbelattacke ausschalten. Das Traumsiegel erhaltet Ihr im dritten Stock des Turms!

In dieser Truhe befindet sich das Traumsiegel!

Mit dem Traumsiegel seid Ihr beim Kampf gegen die Mauerbewohner hellwach!

KRAFT DER DUNKELHEIT
TURM 4

Der Eingang unterscheidet sich nicht von den anderen Türmen – aber das Innere!

Der Weg nach oben!

Vergeblich werdet Ihr das Erdgeschoß des vierten Turms nach Treppen durchsuchen, die nach oben führen. Euer Weg in diesem Gemäuer führt zunächst nach unten in einen scheinbar bodenlosen Abgrund. Springt an der gezeigten Stelle mit einem beherzten Sprung in die Tiefe, um das Kellergeschoß zu erreichen. Dort landet Ihr auf einer Etage mit insgesamt vier großen Löchern im Boden. Um den richtigen Weg nach oben zu finden, müßt Ihr Euch in eines dieser Löcher fallen lassen. Gelangt Ihr in eine Sackgasse, war Eure Wahl nicht richtig und Ihr solltet ein anderes Loch versuchen!

Springt an dieser Stelle nach unten in den Keller!

Nicht verpassen!

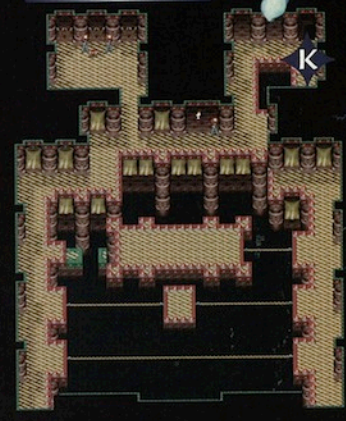
Diese Truhe dürft Ihr auf Eurem Weg nach oben nicht verpassen, denn sie enthält einen sehr wichtigen Gegenstand, ohne den Ihr den fünften Turm nicht betreten könnt. Sie befindet sich links oben im zweiten Stockwerk, in dem Ihr auch den Endgegner finden könnt. Habt Ihr, aus welchen Gründen auch immer, die Truhe ausgelassen und bereits den Endgegner besiegt, müßt Ihr noch einmal hierher zurückkehren und Euch den Kristallfaden besorgen.

Die Truhe ist Voraussetzung für eine erfolgreiche Mission!

Turm 4 – Erdgeschoß

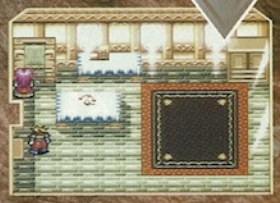
Turm 4 – 1. Stock

Turm 4 – 2. Stock



Melinas Hilfe!

Habt Ihr den vierten Turm vollendet, führt Euer Weg zurück ins Dorf. Mit dem Kristallfaden solltet Ihr Melina aufsuchen, die daraus eine neue Rüstung weben wird, die Ihr benötigt, um den fünften Turm betreten zu können. Sprecht mit Melina und gebt Ihr das besondere Garn. Anschließend solltet Ihr Euch von den Strapazen des Kampfes erholen und eine Pause in Eurem Bett im Haus des Dorfältesten einlegen.



Melina ist in ihre Arbeit vertieft!

Traum oder Wirklichkeit?

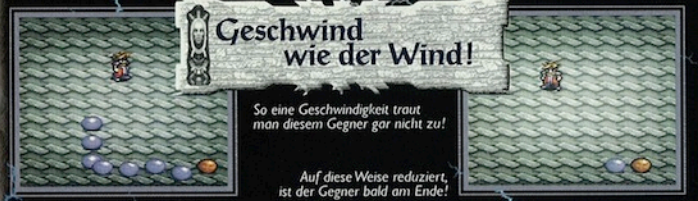
Wer so schläft, hat am nächsten Morgen Kreuzschmerzen!

Während der Nacht geht Melina einer geheimnisvollen Beschäftigung nach!

Ist es ein Traum oder die Realität, als Ihr des Nachts neben Eurem Bett erwacht? Egal, auf jeden Fall macht Ihr Euch auf den Weg zu Melina. In deren Haus werdet Ihr Zeuge einer recht ungewöhnlichen Situation: Melina arbeitet mitten in der Nacht an ihrem Webstuhl! Ihr solltet ihren Worten aufmerksam lauschen, denn sie könnten manche nützliche Information enthalten. Danach müßt Ihr den Rest der Nacht wieder in Eurem Bett verbringen, bis die Morgensonne den neuen Tag ankündigt! Dann erhaltet Ihr die funkelnagelneue Rüstung.

Endlich erhaltet Ihr die neue Rüstung!

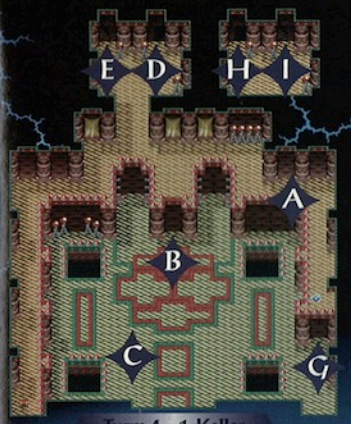
Geschwind wie der Wind!



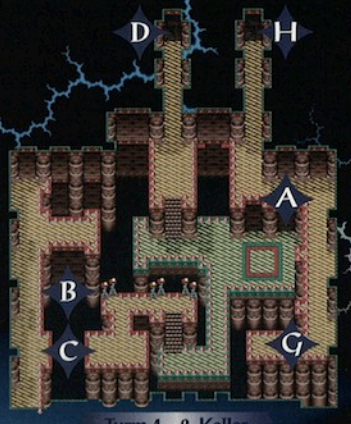
So eine Geschwindigkeit traut man diesem Gegner gar nicht zu!

Auf diese Weise reduziert, ist der Gegner bald am Ende!

Äußerst beweglich präsentiert sich der Endgegner des vierten Turms. Die Kugelschlange flitzt durch die Gegend und macht es Euch sehr schwer, das rot leuchtende Körperglied zu treffen. Versucht zunächst einmal den schnellen Bewegungen auszuweichen und ihre Bewegungen zu studieren. So könnt Ihr erahnen, wohin sie sich als nächstes bewegt und sie mit einer schnellen Attacke treffen. Ihr müßt versuchen, alle rot leuchtenden Kugeln zu treffen, um über diesen Gegner zu triumphieren.



Turm 4 – 1. Keller



Turm 4 – 2. Keller

TIP!

Bevor Ihr Euch auf den Weg zum fünften Turm macht, solltet Ihr unbedingt den Magieshop aufsuchen und dort die gefunden Kristalle gegen Feuerringe eintauschen. Dieser Fingerschmuck wird Euch noch sehr gute Dienste leisten. Besitzt Ihr nur sehr wenige Kristalle, solltet Ihr die Türme eins bis vier noch einmal genauestens durchsuchen, denn hier sind mehr als genug Kristalle zu finden.

Diese netten Herren verkaufen die magischen Utensilien!

Die Macht der Feuerringe leistet Euch gute Dienste!

RAUS HIER!
TURM 5

Kleider machen Leute – und auch starke Kämpfer!

Gleich zu Beginn kommt es zu einer Begegnung besonderer Güte. Die finstere Gestalt mit dem wallenden Umhang hat nämlich etwas dagegen, Euch in den Turm zu lassen und beschießt Euch mit einer Energiekugel. Aber dank Melinas neuer Rüstung kann Euch der Schuß nichts anhaben. Oder doch? Seht unbedingt in der Rüstkammer nach, ob Ihr das neue Kleidungsstück auch angewählt habt, sonst wird Euer Besuch im fünften Turm nur von sehr kurzer Dauer sein!

Endgegner Dämonenskorpion

Im obersten Stockwerk des fünften Turm trefft Ihr diesen sehr aufgeregten Gesellen. Er attackiert Euch mit Giftstrahlen und seinem Langen Schwanz. Weicht den Attacken des Schwanzes nach bestem Wissen und Können aus und blockt die Strahlen mit Eurem Waffenschild ab. Ist die erste Zorneswelle des Gegners verebbt, könnt Ihr zum Gegenangriff ansetzen. Benutzt dazu die Feuerringe, die Ihr Euch im Dorf gekauft habt. Stellt Euch vor den Skorpion und aktiviert einen Ring nach dem anderen. So seid Ihr nicht nur unverwundbar, sondern zieht ihm auch noch jede Menge Energie ab!

Mit diesem Vieh ist nicht gut Kirschen essen!

Blockt die Strahlen mit dem Waffenschild ab!

Feuerringe lösen das Problem auf ganz einfache Art!

Melina und ihr Held

Geheimnisvolle Schreine

Nachdem auch der Dämonenskorpion das Zeitliche gesegnet hat, sind alle fünf Kontinente der Oberwelt befreit. Die erste Etappe habt Ihr damit erfolgreich abgeschlossen. Allerdings könnt Ihr auch noch zwei kleinere Inseln wiederherstellen. Dazu müßt Ihr die beiden geheimen Schreine in der Unterwelt aufsuchen.

Irgendwo haben wir das schon einmal gesehen!

Hier ist der zweite Schrein zu finden!

Schrein 1

Den ersten Schrein findet Ihr südlich des vierten Turms. In diesem unheimlichen Gemäuer gilt es, alle darin befindlichen Gegner zu besiegen. Erst dann öffnet sich die Tür im oberen Teil des Schreins. Ein kleines Problem sind die Gegner, die sich auf der Plattform in der Mitte des letzten Raumes befinden, da sie für Eure Waffe unerreichbar sind. Benutzt deshalb die Krüge, die an der Wand stehen, und werft sie nach den Gegnern, bis alle eliminiert sind. Dann steht der Befreiung der Insel nichts mehr im Weg!

An dieser Stelle müßt Ihr nach dem ersten Schrein suchen!

Benutzt die Vasen als Wurfgeschosse!

Schrein 2

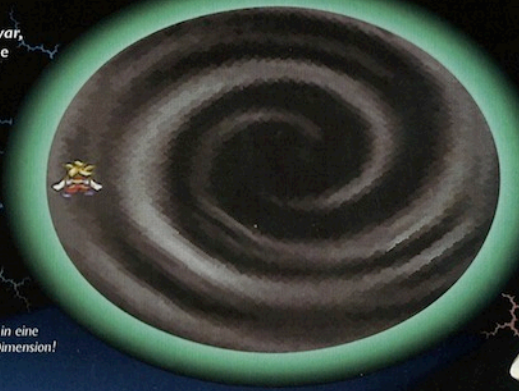
Die Felsen versperren den Weg zur Türe!

Die Tür ist offen und der Weg frei!

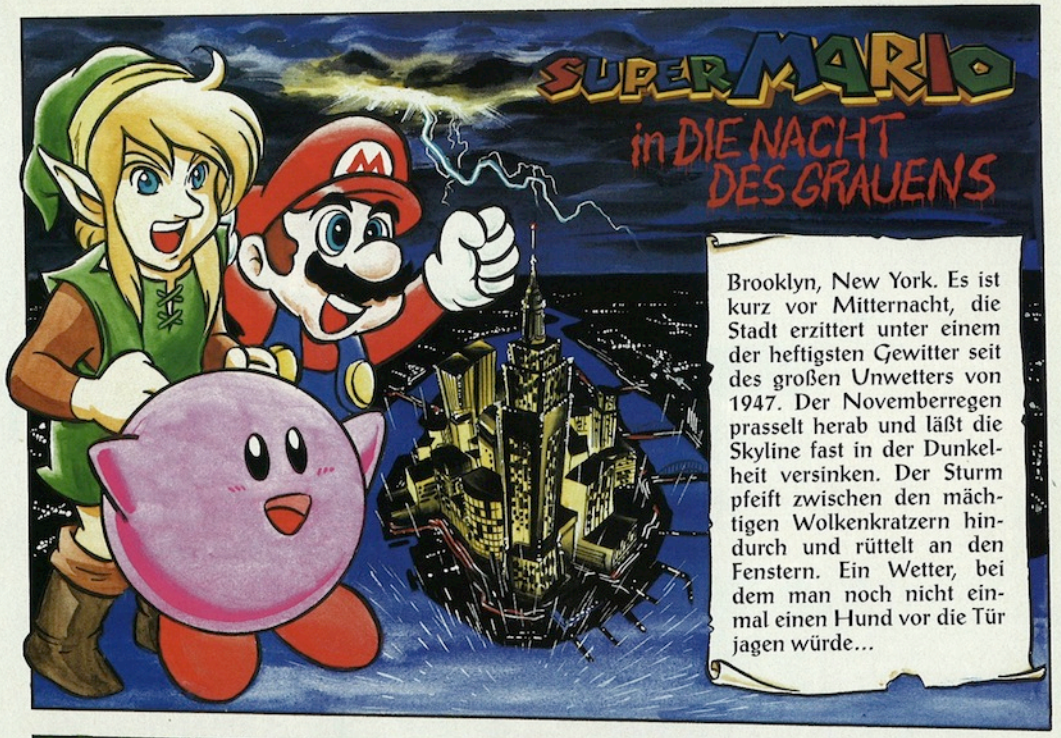
Den zweiten Schrein könnt Ihr finden, wenn Ihr am dritten Turm weiter nach Norden geht. Am äußersten Rand der Landspitze befindet sich der Eingang. Innerhalb des Schreins müßt Ihr nur die Tür erreichen, um sie zu öffnen. Allerdings versperren Euch riesige Felsen den Weg. Ihr müßt sie in der richtigen Reihenfolge verschieben, um vor die Tür treten zu können. Sollte es vorkommen, daß Ihr einen der Felsen in die falsche Richtung verschoben habt, verlaßt den Schrein und startet einen neuen Versuch!

Die Zukunft ...

...im Spiel kennen wir zwar, wollen sie aber in dieser Ausgabe noch nicht verraten. Soviel sei jedoch schon verraten: Das Abenteuer hat gerade erst begonnen und es stehen noch viele Prüfungen an! Der junge Held macht sich nun auf den Weg, die Oberfläche wiederzubeleben. Welche Herausforderungen ihn dabei erwarten, könnt Ihr im nächsten Heft sehen.



Auf und davon in eine andere Dimension!


SUPER MARIO
in DIE NACHT DES GRAUENS
Brooklyn, New York. Es ist kurz vor Mitternacht, die Stadt erzittert unter einem der heftigsten Gewitter seit des großen Unwetters von 1947. Der Novemberregen prasselt herab und läßt die Skyline fast in der Dunkelheit versinken. Der Sturm pfeift zwischen den mächtigen Wolkenkratzern hindurch und rüttelt an den Fenstern. Ein Wetter, bei dem man noch nicht einmal einen Hund vor die Tür jagen würde...

Umso gemütlicher haben es sich Prinzessin Toadstool und Mario vor dem Kamin ihres Appartements gemacht. Wie viele andere Nintendo-Charaktere wohnen auch sie in dem riesigen Wolkenkratzer im Herzen Brooklyns. Genüßlich verspeisen sie ihr kleines Mitternachts-Dinner und geben sich ganz der behaglichen Atmosphäre hin...
Krach! Ein greller Blitz schlägt ein, gefolgt von einem mächtigen Donnerschlag. Mit einem Schrei läßt Toadstool ihren Milchshake fallen und wirft sich in Marios Arme. Völlige Dunkelheit umgibt die beiden...

Hat Mario diesen kleinen Zwischenfall etwa geschickt inszeniert? Mitnichten! Wer genau hinschaut, kann erkennen, daß auch ihm in seiner Haut nicht ganz wohl ist. Doch natürlich tut er sein Bestes, um Toadstool zu beruhigen.
NUR KEINE PANIK, KLEINE PRINZESSIN! DEIN MARIO HAT ALLES IM GRIFF! DU MUSST DICH NICHT FÜRCHTEN! DAS LICHT WIRD GLEICH WIEDER FUNKTIONIEREN!
ABER ICH HABE SOLCHE ANGST! SCHON ALS KIND HABE ICH MICH IMMER GANZ ARG GEFÜRCHTET, WENN ICH IN DEN DUNKLEN KELLER GEHEN MUSSTE!
APROPOS KELLER! EINE GUTE IDEE! ICH WERDE HINUNTERGEHEN, UM MAL NACH DEN SICHERUNGEN ZU SCHAUEN. SCHLIESSLICH WAR ICH ELEKTRIKER, BEVOR ICH MICH ZUM KLEMPNER UMSCHULEN LIESS!
IN ZWEI MINUTEN BIN ICH WIEDER DA! MACH ES DIR DOCH IN DER ZEIT VOR DEM KAMIN GEMÜTLICH UND WARTE AUF MICH! ABER LASS NOCH EINEN VON DEN LECKEREN HAMBURGERN ÜBRIG!
HACH, SEI BLOSS VORSICHTIG! WER WEISS, WELCHE ÜBLEN KREATUREN SICH IM KELLER HERUMTREIBEN. MAN LIEST JA SOVIEL IN DER ZEITUNG. BLEIB NICHT SO LANGE FORT, MEIN LIEBSTER!

ÜBLE KREATUREN! PAH! GIBT'S DOCH GAR NICHT!
ODER SOLL ICH MICH VIELLEICHT VOR DEM MÄUSCHEN DA VORNE FÜRCHTEN??? HOHOHO!
DAS MÜSSTE DER RAUM MIT DEM SICHERUNGSKASTEN SEIN.
HEY!
IHR SEID JA AUCH DA! HOLERÖ!
Ja, auch Link und unser Freund Kirby haben sich auf den Weg gemacht, um nach der Ursache des Stromausfalls zu suchen. Noch wissen sie nicht, was sie in wenigen Augenblicken erwartet...

Plötzlich dringt ein merkwürdiges Gemurmel an ihr Ohr. Was das wohl sein mag? Mitten in der Nacht erklingt aus der Tiefe des Kellers dämonisches Wispern. Sie erzittern am ganzen Leib.
HUCH!
ES KOMMT DORT AUS DIESEM RAUM. DA WOHNT DOCH WARIO! ABER ER SCHEINT NICHT ALLEINE ZU SEIN. VIELLEICHT SOLLTEST DU MAL NACHSEHEN, MARIO! ICH BIN GERADE ETWAS MÜDE!

Was Mario durch den Türspalt erblickt, läßt ihm fast die Sinne schwinden. Das Blut gefriert in seinen Adern. Eine Monsterparty!
Alle sind sie da. Jason, Chuckie, Leatherface und ihre zahlreichen Freunde aus dem Reich der Mumien, Zombies und Skelette. Mit einem breiten Grinsen sitzen Wario und sein diabolischer Kumpel Abigor am Tisch. Sie brüten über einem teuflischen Plan...

HÖR GUT ZU, WARIO! DU MUSST MIR EINFACH EINEN GEFALLEN TUN! ALS MAKLER DER HÖLLE HABE ICH EIN AUGE AUF DIESES NETTE KLEINE WOLKENKRATZERCHEN HIER GEWORFEN! MEINE MONSTER BRAUCHEN DRINGEND NEUE APPARTEMENTS! UND DU ALS HAUSMEISTER HAST DOCH DIE SCHLÜSSEL ZU ALLEN ZIMMERN...
RÜCK SIE RAUS! DIESE KOMISCHEN NINTENDO-FIGÜRCHEN SIND DIR DOCH SICHER AUCH EIN DORN IM AUGE! LASS SIE UNS RAUSSCHMEISSEN UND PLATZ FÜR DIE KREATUREN DER HÖLLE SCHAFFEN!
HMMM... DEIN PLAN KLINGT NICHT SO ÜBEL. DOCH EINE FRAGE BLIEBE DA NOCH, FREUND ABIGOR! WAS SPRINGT DENN FÜR MICH HERAUS? DU WEISST DOCH, EINE HAND WÄSCHT DIE ANDERE!
SCHON VERSTANDEN! ICH HABE DA EINE BESONDERS NETTE IDEE, DIE DIR BESTIMMT GEFALLEN WIRD! IST ES NICHT SO, DASS DU IMMER SCHON DAVON GETRÄUMT HAST, TOADSTOOL ZU BESITZEN??? HÄHÄHÄ...
Warios Augen blitzen auf...

ICH KÖNNTE OHNE PROBLEME IHR GEHIRN MANIPULIEREN. DANN HÄTTE SIE NUR NOCH AUGEN FÜR DICH... UND DIESEN TÖLPELHAFTEN MARIO WÜRDE SIE ENDLICH VOR DIE TÜR SETZEN. STELL DIR NUR EINMAL SEIN GESICHT VOR, WENN TOADSTOOL IHM DEN LAUFPASS GIBT! WIE GEFÄLLT DIR MEIN KLEINER PLAN, WARIO?
IST ES NICHT GENAU DAS, WAS DU IMMER WOLLTEST? UNTERSCHREIBE SCHNELL DEN VERTRAG, ALLES WIRD WIE AM SCHNÜRCHEN KLAPPEN. VERTRAUE MIR, DAS BÖSE IST NICHT AUFZUHALTEN. UNTERSCHREIBE JETZT!
Warios Gier ist nicht zu bremsen. Der Gedanke an Toadstool bringt ihn an den Rand des Wahnsinns...
Ohne langes Zögern unterschreibt er den Vertrag des höllischen Maklers. Das Schicksal der Hausbewohner scheint in diesem Moment besiegelt...
JA, SCHÖN UNTERSCHREIBEN! DU MACHST SICHER KEINEN FEHLER! SEHR GUT, SEHR GUT!

DAS SIND DIE SCHLÜSSEL ZU ALLEN APPARTEMENTS. DU WIRST SCHON WISSEN, WAS DU DAMIT TUST! DEINE FREUNDE WERDEN SICH IN DIESEM HAUS SICHER WOHLFÜHLEN...
MEINE AKTION 'NETTES WOHNEN FÜR DÄMONEN' STREBT IHREM HÖHEPUNKT ENTGEGEN. GLEICH WERDE ICH DIE SCHLÜSSEL VERTEILEN!

Unsere drei Freunde können es einfach nicht glauben. So eine Gemeinheit hatten sie noch nicht einmal dem fiesen Wario zugetraut. Doch was tun?
I-ICH GL-GLAUBE, D-DA K-KO-KOMMT EI-EI-EINIGES A-AUF U-UNS Z-Z-ZU!

Wie Recht er hat! Das Chaos nimmt seinen Lauf... Werwölfe, Skelette, Mumien, Zombies und andere nette Zeitgenossen machen sich auf den Weg, um nach den Appartements zu suchen, die zu ihrem Schlüssel passen. Die diabolische Begeisterung kennt keine Grenzen...
Noch wissen die friedlichen Bewohner des Hauses nicht, welches Inferno gleich über sie hereinbrechen wird. Nur Mario, Kirby und Link sind Zeugen dieser unheimlichen Begegnung der teuflischen Art...

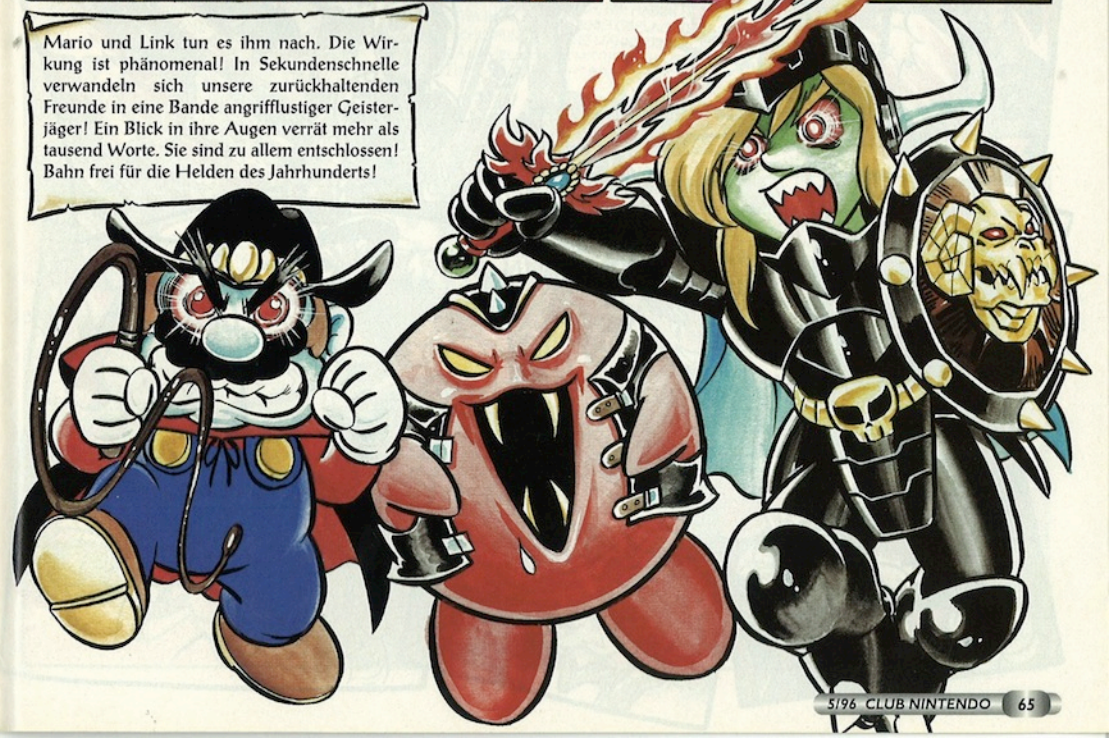
DIESER SCHUFT! GIBT EINFACH DIE SCHLÜSSEL HERAUS! WENN ICH MIR VORSTELLE, WAS GLEICH PASSIERT, WERDE ICH VOR ANGST OHNMÄCHTIG! SCHLUCHZ...
MIR GEHT ES GENAUSO! UM HIMMELS WILLEN! TOADSTOOL IST JA NOCH OBEN! WENN DIE MONSTER SIE ERWISCHEN... UND WIR SITZEN HIER UND KÖNNEN NICHTS DAGEGEN TUN! SCHNÜFF...

IHR TRÄNENSÄCKE! KOMMT LIEBER MAL HER! HIER STEHT SO EINE KOMISCHE KISTE. DA IST EIN NAME EINGRAVIERT. LEIDER KANN ICH NICHT SO GUT LESEN... WAS STEHT DENN DRAUF?

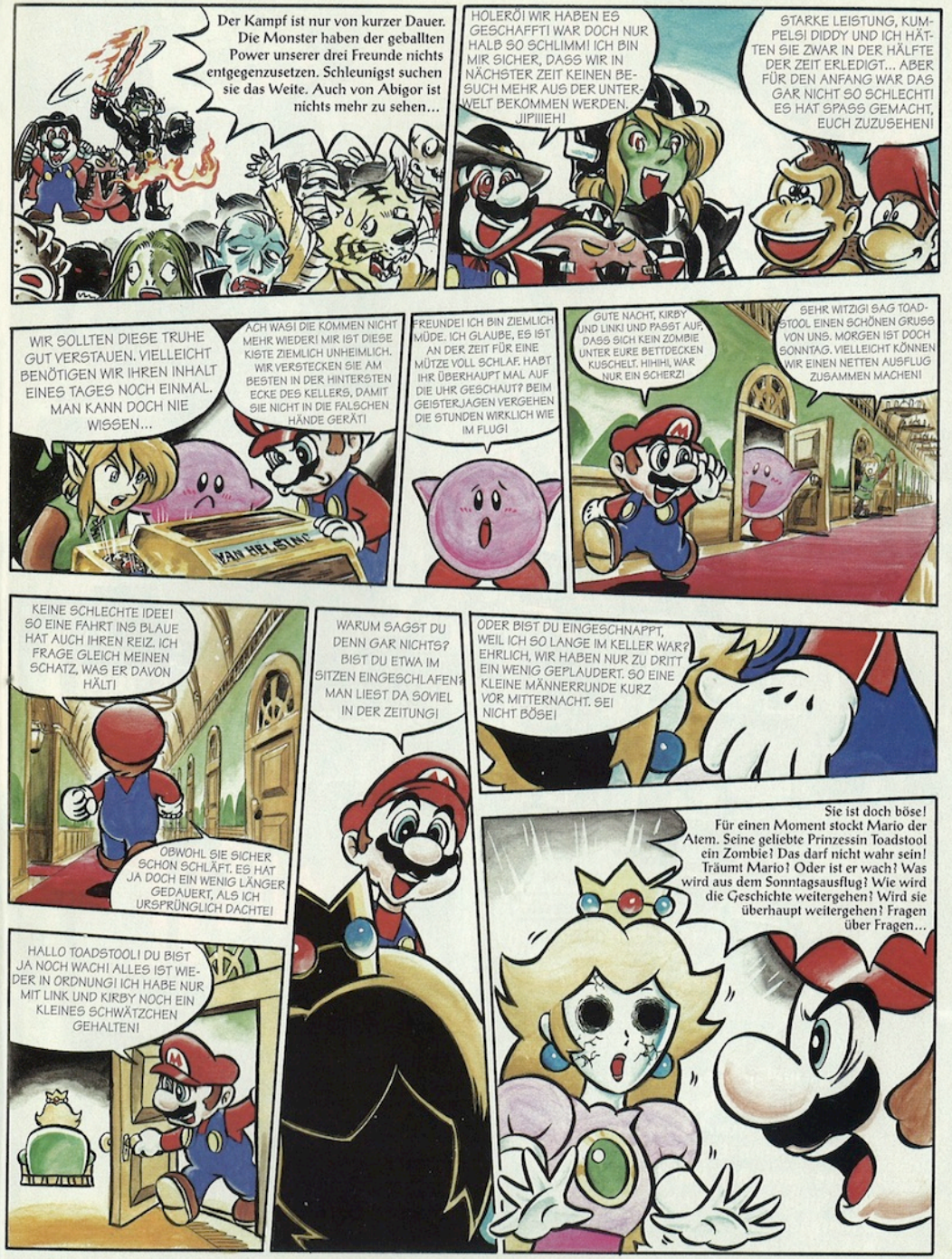
VAN HELSING!
VAN HELSING!
Genau das ist er! So ganz zufällig hat Kirby das Vermächtnis des legendären Vampirjägers entdeckt. Gleich werden unsere drei Freunde die Kiste öffnen. Die Spannung steigt...

Ein Degen? Eine Armbrust? Zunächst wissen die Drei mit dem Inhalt der Truhe nichts anzufangen. Doch schnell wird ihnen klar, daß es sich hierbei nicht um Spielzeug handelt...
So nach und nach machen sie sich mit den Angriffswerkzeugen vertraut. Aus Neugier probieren sie auch die Kleidungsstücke an, die ganz unten in der Truhe liegen.

Unsere Helden schauen noch etwas schüchtern aus der Wäsche. Sie halten zögernd die Reagenzgläschen, die sie ebenfalls in der Truhe gefunden haben, in der Hand. Doch Kirby gibt sich einen Ruck und kippt das blutrote Serum herunter...


Mario und Link tun es ihm nach. Die Wirkung ist phänomenal! In Sekundenschnelle verwandeln sich unsere zurückhaltenden Freunde in eine Bande angrifflustiger Geisterjäger! Ein Blick in ihre Augen verrät mehr als tausend Worte. Sie sind zu allem entschlossen! Bahn frei für die Helden des Jahrhunderts!

Unterdessen versetzen die Monster den ganzen Wolkenkratzer in Angst und Schrecken. Chuckie beispielsweise hat den Schlüssel des Appartements der Familie Kong erwischt...
Donkey und Diddy sitzen nichtsahnend vor dem Fernseher, als Chuckie hineinplatzt. Völlig verängstigt rutschen die beiden Affen immer tiefer in das Sofa hinein...
Wer in diese Augen schaut, weiß, daß sich die beiden Kongs nicht umsonst fürchten!
Die Tür geht auf...
Auch Kirby hat noch nie so viel Angriffslust in sich gespürt. Vor Zombies, Ghouls und Kettensägen-Monstern hat er keine Angst mehr!
Mario ist jetzt nicht mehr zu bremsen. Der Gedanke an Toadstool macht ihn zu einem Kämpfer ohne Furcht und Tadel!
Na, und Link? Auch ihm ist nicht bange. Er wartet nur darauf, sein Feuerschwert auf die Gegner aus der Unterwelt herabsausen zu lassen. Mit dieser Waffe fühlt er sich stark wie nie.
SAMM

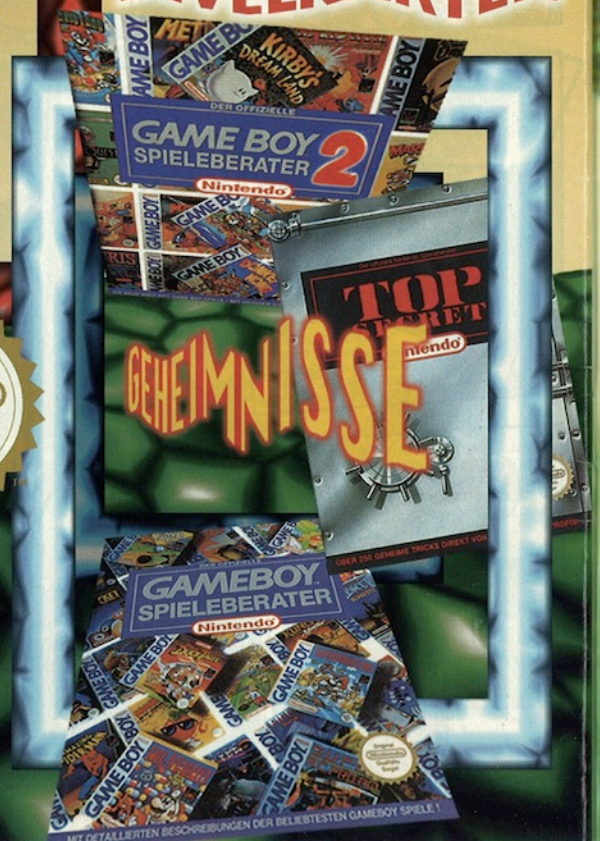

Der Kampf ist nur von kurzer Dauer. Die Monster haben der geballten Power unserer drei Freunde nichts entgegenzusetzen. Schleunigst suchen sie das Weite. Auch von Abigor ist nichts mehr zu sehen...
HOLERÖI WIR HABEN ES GESCHAFFT! WAR DOCH NUR HALB SO SCHLIMM! ICH BIN MIR SICHER, DASS WIR IN NÄCHSTER ZEIT KEINEN BESUCH MEHR AUS DER UNTERWELT BEKOMMEN WERDEN. JIPIIIEH!
STARKE LEISTUNG, KUMPELS! DIDDY UND ICH HÄTTEN SIE ZWAR IN DER HÄLFTE DER ZEIT ERLEDIGT... ABER FÜR DEN ANFANG WAR DAS GAR NICHT SO SCHLECHT! ES HAT SPASS GEMACHT, EUCH ZUZUSEHEN!
WIR SOLLTEN DIESE TRUHE GUT VERSTAUEN. VIELLEICHT BENÖTIGEN WIR IHREN INHALT EINES TAGES NOCH EINMAL. MAN KANN DOCH NIE WISSEN...
ACH WAS! DIE KOMMEN NICHT MEHR WIEDER! MIR IST DIESE KISTE ZIEMLICH UNHEIMLICH. WIR VERSTECKEN SIE AM BESTEN IN DER HINTERSTEN ECKE DES KELLERS, DAMIT SIE NICHT IN DIE FALSCHEN HÄNDE GERÄT!
VAN HELSING
FREUNDE! ICH BIN ZIEMLICH MÜDE. ICH GLAUBE, ES IST AN DER ZEIT FÜR EINE MÜTZE VOLL SCHLAF. HABT IHR ÜBERHAUPT MAL AUF DIE UHR GESCHAUT? BEIM GEISTERJAGEN VERGEHEN DIE STUNDEN WIRKLICH WIE IM FLUG!
GUTE NACHT, KIRBY UND LINK! UND PASST AUF, DASS SICH KEIN ZOMBIE UNTER EURE BETTDECKEN KUSCHELT. HIHIHI, WAR NUR EIN SCHERZ!
SEHR WITZIG! SAG TOADSTOOL EINEN SCHÖNEN GRUSS VON UNS. MORGEN IST DOCH SONNTAG. VIELLEICHT KÖNNEN WIR EINEN NETTEN AUSFLUG ZUSAMMEN MACHEN!
KEINE SCHLECHTE IDEE! SO EINE FAHRT INS BLAUE HAT AUCH IHREN REIZ. ICH FRAGE GLEICH MEINEN SCHATZ, WAS ER DAVON HÄLT!
OBWOHL SIE SICHER SCHON SCHLÄFT. ES HAT JA DOCH EIN WENIG LÄNGER GEDAUERT, ALS ICH URSPRÜNGLICH DACHTE!
WARUM SAGST DU DENN GAR NICHTS? BIST DU ETWA IM SITZEN EINGESCHLAFEN? MAN LIEST DA SOVIEL IN DER ZEITUNG!
ODER BIST DU EINGESCHNAPPT, WEIL ICH SO LANGE IM KELLER WAR? EHRLICH, WIR HABEN NUR ZU DRITT EIN WENIG GEPLAUDERT. SO EINE KLEINE MÄNNERRUNDE KURZ VOR MITTERNACHT. SEI NICHT BÖSE!
HALLO TOADSTOOL! DU BIST JA NOCH WACH! ALLES IST WIEDER IN ORDNUNG! ICH HABE NUR MIT LINK UND KIRBY NOCH EIN KLEINES SCHWÄTZCHEN GEHALTEN!
Sie ist doch böse! Für einen Moment stockt Mario der Atem. Seine geliebte Prinzessin Toadstool ein Zombie? Das darf nicht wahr sein! Träumt Mario? Oder ist er wach? Was wird aus dem Sonntagsausflug? Wie wird die Geschichte weitergehen? Wird sie überhaupt weitergehen? Fragen über Fragen...

EXKLUSIV VON NINTENDO

Tips & Tricks

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

LEVELKARTEN



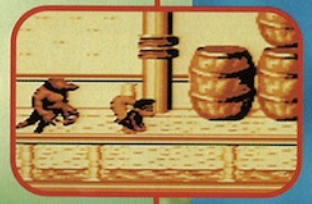
Die Nintendo-Profis verraten Euch die besten Tips & Tricks zu den beliebtesten Spielen für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM und den Game Boy. Holt Euch die ultra-coolen Spieleberater-Bücher überall dort, wo es Nintendo gibt.

Jetzt laust Dich der Affe!

DONKEY KONG LAND 2™

EXKLUSIV VON NINTENDO®!

Neu für den Game Boy™!



Jetzt wird die affenstarke Action fortgesetzt. Eine unglaublich haarige Entführung. Der Bösewicht King K. Rool und seine wilde Kremling-Bande haben Donkey Kong gekidnappt. Diddy und Dixie müssen sich nun mit ihren alten und neuen Freunden verbünden, um die Halunken auszutricksen. Und jetzt kommt's auf Dich an: Bahne Dir den Weg durch das Dickicht dieses phantastischen Abenteuers. Tauche ein in den computergerenderten 3-D-Dschungel! Und vergiß nie: Nur wer ein extrem dickes Fell hat, kann den Urwald als Held verlassen!

Nintendo®

HAVE MORE FUN

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1996 Nintendo Co., Ltd.

CYBERSTORIES WETTBEWERB

Der Traum eines jeden Redakteurs: Täglich kommen Briefe über Briefe bei uns an, die alle den Vermerk „Cyberstories" tragen. Und so war es auch. Wir waren selbst ein wenig überrascht, wie viele schriftstellerisch begabte Leser wir haben, und es müssen eine ganze Menge sein, denn die Resonanz auf den Wettbewerb in der letzten CLUB NINTENDO war überwältigend! In Zahlen: Uns erreichten weit über 400 Einsendungen mit einem Gesamtgewicht von ca. 2 kg (der arme Postbote). Wir haben uns durch den ganzen Berg Eurer Geschichten und Gedichte durchgearbeitet und nach tagelanger Diskussion kamen wir schließlich zu folgendem Ergebnis:

1. PLATZ WÜSTENGEHEIMNIS

von Matthias und Andreas Ansel, Leonberg

Auf einer Bank in einem Zoo
las Zeitung Super Mario.
Mit Augen, groß wie Suppenteller,
las er von einem Wüstenkeller.

In dem Artikel stand geschrieben,
es wäre dort ein Schatz verblieben.
Der Keller sei in Afrika
in einem Teil der Sahara.

So flog er, stets den Schatz im Sinn
mit „Koopa Airlines" gleich dort hin.
Das Flugzeug stürzte leider ab,
der Explosion entkam er knapp.

Nun irrte er durch's Wüstenmeer
und Hitze plagte ihn gar sehr.
Auf einmal wurd' der Boden weich
und Mario versank sogleich.

Er fand sich dann in einem Raum;
viel sah er nicht, denn Licht gab's kaum.
Doch wurd's in seinem Kopfe heller,
er wußte es: das war der Keller.

Und hinter ihm da stand ein Sarg.
Was der wohl nur in sich verbarg?
Natürlich war er gleich im Bann,
und hob den schweren Deckel an.

Doch seine Augen wurden fett,
denn in dem Sarg lag ein Skelett.
Ein Grashüpfer kam angehüpft,
und Mario, wie angeknüpft,

folgt ihm quer durch den Keller,
ein Licht kam, wurde heller ...
Am Ende waren sie beim Schatz,
und Mario macht einen Satz

vor Freude, denn er sah viel Gold;
das Glück, das war ihm immer hold.
Und hinten in des Raumes Eck
ein N[64] lag ganz keck.

Das nahm er dann gleich in die Hand,
bevor er aus dem Raum verschwand.
Zu Hause wieder angekommen,
hat er mit Spielen gleich begonnen.

Läßt er die Polygone fetzen,
kann Bowser sich zur Ruhe setzen.
Und die Moral von dem Gedicht:
Gold ersetzt Nintendo nicht!

2. PLATZ DIE BEDROHUNG

von Thomas Dinke, Berlin

Aufgeregt, ängstlich und schwitzend sah er sich um. Der Saal war einfach riesig groß. Dazu war er noch reich beschmückt: Die Wände waren aus feinstem Elfenbein, die Vorhänge aus Gold und Silber und überall hing violettes Lametta. Kein Wunder! Die Premiere des neuen Nintendo[64] war das größte aller Feste seit langem. Alle Nintendo-Figuren waren erschienen: Gute, Böse, Helden, Monster und Schurken. Doch all dies kümmerte ihn wenig, denn er hatte ganz andere Probleme. Sein Ziel war es, die Vorsitzenden des Ältestenrates zu finden. Doch wie sollte eine einfache Koopa-Schildkröte wie er durch diese undurchdringliche Menge den Weg finden?

Dutzende traten schon gegen seinen Panzer und ebensoviele stieß er auch an und handelte sich damit einige Fausthiebe ein. Schließlich gelangte er doch noch zum Ältestenrat, der im Moment nur das Nintendo[64] anhimmelte. Einige Ritter und Koopas versuchten, ihn aufzuhalten, als er sich dem Rat näherte. Es dauerte etwa genausolange wie die Suche selbst, bis der Koopa das Podest des Rates erreichte. Als die Weisen sich endlich herabließen, ihn anzuhören, berichtete er schnell sein Anliegen. Mega-Man's Erfinder, Dr. Light, schickte ihn.

Mit seinem Teleskop beobachtete er zwei riesige Meteoriten, die direkt auf die Erde zuflogen. Beide würden auf das Festland stürzen und alles Leben auf der Erde vernichten. Die einzige Möglichkeit wäre, wenn man den Energiestrahl aus der Pyramide in der großen Wüste freisetzen und die Meteoriten damit zerstören würde. Die vier besten der größten Helden sollten sich dorthin begeben und die Welt vor diesem Untergang bewahren.

Zuerst war Mega Man (stärkste Waffen) selbst aufgefordert worden, dann Link (größter Mut), Donkey Kong (größte Stärke) und von den Super Mario Brüdern Super Mario. Zielbewußt machten sie sich auf den Weg.

Die Reise durch die große Wüste war keineswegs gefährlich. Sie war öde und langweilig. Unendliche Dünen und Täler nur mit demselben Sand durchstreiften sie. Link war der erste, der die Pyramide entdeckte. Doch die Pyramide war umgeben von einem Wassergraben mit Krokodilen. Was nun? Nach einer Weile des Nachdenkens ging Donkey Kong an den Rand und lehnte sich mit den Händen über die andere Seite. „Schnell", rief er, „lauft über mich hinüber!" Nachdem Link und Mario auf der anderen Seite waren, brach Donkey Kong unter Mega Man's Gewicht zusammen. Mega Man konnte gerettet werden. Donkey Kong jedoch fiel ins Wasser und die Krokodile zogen ihn auch schon unter Wasser...

„Nein", schrie Mega Man. Link packte ihn: „Er hat sein Leben für uns alle geopfert, laß es nicht umsonst sein!" Mega Man nickte. Sie betraten die düstere, modrig riechende Pyramide. Das riesige Labyrinth war atemberaubend. Link, dem solche Abenteuer nicht unbekannt waren, meinte: „Gebt acht auf Fallen!" Mega Man lachte nur: „Das gilt vielleicht für Euch, aber ich bin aus Metall!" Doch diese Bemerkung sollte geracht werden. Als sie an einer Tür mit einer Riesenstatue standen, zog er daran, um sie zu öffnen. „Nicht", schrie Link, „das ist zu einfach!" Doch zu spät! Aus ihr stießen Flammen, die Mega Man auf der Stelle verglühen ließen. Sie gingen weiter.

„Wir müssen bestimmt in den Wüstenkeller." Link deutete auf eine nach unten führende Treppe. Schließlich gelangten sie zum Grab. In der Mitte war ein Sarg mit einem Deckel, der die Form eines sechseckigen Polygons hatte. Sie öffneten ihn und die Strahlen kamen heraus. Aber sie prallten oben gegen die Pyramidenspitze. Verdammt! Auch oben muß ein Polygon sein, das sie öffnen mußten. Überdies wurde die Zeit immer knapper. Sie rannten so schnell wie möglich wieder nach draußen.

Doch in der Eile löste Link nun selbst eine Falle aus. Seine Beine berührten eine dünne Schnur. Aus der Seite schoß ein Rammstein, und preßte Links Rippen gegen die Wand. Er röchelte: „Geh weiter, kümmere Dich nicht um mich, ich komme alleine zurecht!" Mario tat es. Draußen angekommen lief Mario über die Steine der Pyramide zur Spitze hinauf. Sein Herz raste wie verrückt, als er sein Ziel fast erreicht hatte. So nah war Mario. Er streckte schon seine Hand in Richtung Pyramidenspitze aus. Doch dann geschah es. Mario rutschte kurz vor dem Ziel aus. Er war daraufhin vollkommen benommen: Eine Sekunde später hörte er so etwas wie ein Feuerwerksgetöse. Mario blickte nach oben. Vom Himmel her lösten sich zwei orangefarbene Punkte. Ohrenbetäubendes Krachen, grelles Licht, dann war alles schwarz...

Fünfhundert Jahre sind vergangen. Roc stapfte durch die riesige, unendliche Eiswüste des unbewohnbaren Planeten. Er fror, trotz Schutzanzug. Seine grüne Haut färbte sich vor Kälte fast blau. Wie konnte er sich bloß in diese Strafkolonie versetzen lassen? Auf einen Eisplaneten? Über ihm hingen graublaue Staubwolken, die kein Sonnenlicht durchließen. Zu allem Überfluß mußte er auch noch zwei entflohene Gefangene suchen. Da sah er etwas! Ein grünes Lebewesen? Ein Grashüpfer? Er folgte ihm und gelangte ins Innere einer Höhle, wo immer noch Gras wuchs. Es war auch vergleichsweise warm. Dort lag ein Gerät. Nintendo[64] stand darauf. „Keine Ahnung", überlegte er. Hier mußte wohl eine alte Kultur gelebt haben, bevor wahrscheinlich eine große Katastrophe sie vernichtete. Roc beschloß, es mitzunehmen und an eine Energiequelle anzuschließen, so würde er herausfinden, wozu es gut gewesen war. Die Menschheit wurde vernichtet – das Nintendo[64] existierte trotz dieses Unglückes weiter.

3. PLATZ POLYGON

von Ariane Wischnik, München

Mein Name ist Polygon. Ihr kennt mich noch nicht. Ihr könnt mich auch noch gar nicht kennen. Ich bin nämlich eine Idee. Ja, richtig, eine Idee. Wie alle anderen Videospielhelden vor mir auch schon, zum Beispiel Super Mario, Link, Kirby, ihr wißt schon, was ich meine. Aber ich habe ihnen allen einen großen Vorteil voraus, ich starte nämlich gleich am Nintendo[64]. Und das ist noch nicht alles. Ich bin noch gar nicht richtig geboren, das heißt, meine Erfinder wissen noch gar nicht so recht, wie ich aussehen soll, deshalb kann ich meine Gestalt ständig ändern. Ist das nicht toll?

Aber obwohl es mich noch nicht gibt, hatte ich schon mein erstes gefährliches Abenteuer zu bestreiten. Auch davon gibt es natürlich verschiedene Versionen, aber eine gefällt mir besonders gut und die will ich Euch jetzt erzählen:

Mein erster Tag beginnt – ich gebe zu, das ist noch nicht besonders aufregend – im siebzehnten Stock eines Hochhauses in New York. Aber ich wache nicht etwa von alleine auf, nein, ich werde durch einen ohrenbetäubenden Lärm geradezu aus meinem Schlaf herauskatapultiert. Und das geht dank des tollen Rechnersystems meiner Konsole außerordentlich schnell. Ich springe also aus meinem Bett und schaue mich in heller Panik nach dem Monster in meinem Zimmer um. Alle meine Freunde erzählten mir immer, daß Helden gegen Monster kämpfen müssen, das sei so Tradition. Doch mein Zimmer war leer, wenigstens schien es mir auf den ersten Blick so. Sorgfältig suchte ich nun alle meine Schränke, Tische, Schubladen, Badewannen und ähnliches ab, sah sogar aus dem Fenster in Erwartung eines King Kongs oder ähnlichem. Nichts. Einfach gar nichts.

Doch da an Schlaf jetzt ohnehin nicht mehr zu denken war, beschloß ich, mich anzuziehen und mich auf den Weg zu unserem Supermarkt zu machen. Auch ein Superheld muß hin und wieder etwas zu essen haben. Als ich zu meinen Kleidern griff, erlebte ich die nächste Überraschung dieses ungewöhnlichen Morgens. Allerdings war sie eher harmloser Natur, dachte ich jedenfalls zuerst. Aus meiner Hosentasche sprang ein Grashüpfer. Ja, Grashüpfer. Nun ist so ein niedliches Tier in der Steinwüste von New York zwar nicht gerade alltäglich, aber etwas Außergewöhnliches ist es auch nicht. Doch dieser Grashüpfer war es. Ich merkte es in dem Moment, in dem ich ihn mir auf die Hand setzte und in die starren Facettenaugen blickte. Sie waren böse. Nicht einfach kalt oder abweisend, nein, sie waren böse. In Anbetracht dieser Umstände änderte ich meinen Plan, das niedliche Insekt im Stadtpark auszusetzen, und beschloß, es stattdessen aus dem Fenster zu werfen. Vielleicht war das der größte Fehler meines Lebens.

Ich warf also den Grashüpfer aus meinem Fenster im siebzehnten Stock, zog mich fertig an, und nahm wie jeden anderen Morgen auch den Aufzug, um möglichst schnell hinunter ins Erdgeschoß zu kommen. Da dieser Tag schon alles andere als normal begonnen hatte, regte ich mich auch nicht mehr sonderlich auf, als ich versehentlich den Knopf für den Keller drückte, statt den für das Erdgeschoß. Ich drückte also beide Knöpfe und nahm gottergeben den Umweg in den Keller auf mich, da dieser Aufzug immer zuerst das früher programmierte Ziel ansteuerte.

Mit sanftem Brummen setzte sich die kleine Kabine in Bewegung (mein Spiel ist überaus liebevoll programmiert worden) und bremste vorsichtig im Keller ab. Die Tür öffnete sich automatisch und ich prallte mit einem unterdrückten Schrei zurück. Vor mir lag kein Keller, vor mir lag eine Wüste. Eine Kellerwüste oder ein Wüstenkeller, oder gar nicht mehr Keller? Auf jeden Fall warf ich mich in Panik zurück in die Kabine und hämmerte wild auf den Knopf mit dem großen E ein. Nicht, daß es etwas genutzt hätte. Die Aufzugtüren weigerten sich standhaft, sich wieder zu schließen. Doch hinauszutreten, um nach einer eventuellen Treppe zu suchen, das wagte ich nicht.

Nach langen Minuten schließlich wandte ich mich doch wieder der Wüstenlandschaft zu und ließ meinen Blick über die sanft geschwungenen Dünen streifen. Lange Zeit fand ich nichts, woran er hätte hängenbleiben können, bis ich in der Ferne einen dunklen Schatten zu erkennen glaubte. Da sich der Lift immer noch nachdrücklich weigerte, mich nach oben zu bringen, trat ich vorsichtig aus der Kabine und machte erste zaghafte Schritte über den Sand. Zu meinem Erstaunen sank ich fast nicht darin ein und so kam ich gut vorwärts. Fast ein wenig zu gut, denn so sollte ich schneller als mir lieb war erfahren, was sich hinter dem schwarzen Schatten verbarg.

Ich konnte es schon aus großer Entfernung erkennen, doch ich weigerte mich lange, es wahrzuhaben. Erst als ich direkt davorstand, konnte ich seine Identität nicht mehr leugnen: Es war ein Sarg. Ein schön gearbeiteter Sarg aus schwarzem Ebenholz mit einem großen goldenen Kreuz darauf. Und einem Grashüpfer. Dem Grashüpfer.

„Das ist nicht wahr", stammelte ich. Vor Schreck war ich zu keiner Regung fähig.

„Du Narr", antwortete mir der Grashüpfer. „Glaubtest Du wirklich, der Rache DERER so einfach entgehen zu können?" Seine Stimme hörte sich schauderhaft an, als ob seine Stimmbänder, ebenso wie sein Außenskelett, aus Chitin seien. Vielleicht lag es auch daran, daß sie zu allem möglichen, aber bestimmt nicht zum Sprechen der menschlichen Sprache bestimmt waren. Nichtsdestotrotz tat er es.

„Dieser Sarg ist Dein Sarg", fuhr er fort. „Ich hoffe, er gefällt Dir. Du wirst nämlich sterben, jetzt!"

Aber ich war dagegen, ich wollte einfach nicht sterben. Ich hatte noch nicht einmal eine Waffe gefunden! Noch nicht einmal gespeichert! Und außerdem hatte ich ANGST!

Im selben Moment fuhr eine heiße, nach Schwefel riechende Sturmböe aus dem Sarg und danach kam, oh nein, das war ...

„Okay, der Probelauf ist gelungen, alles läuft nach Plan", sagte der Chefprogrammierer und schaltete das Nintendo[64] aus.

4. PLATZ COMIC

von Thomas Gust, Dresden

5. PLATZ 64 STUNDEN

von Fabian Fey, Niederhausen

Seine Hände umklammerten fest den begehrten Controller des Nintendo⁶⁴. Seine Augen starrten unentwegt auf das flimmernde Fernsehgerät, das vor ihm stand. Schweiß tropfte von seiner Stirn ... Claude M. Moyse spielte nunmehr seit 48 Stunden sein Lieblingsspiel SUPER MARIO 64!

Er war dermaßen in das Spiel versunken, daß er es wohl nicht einmal bemerken würde, wenn ein Grashüpfer sich auf seine Nase setzen sollte. Die restlichen Club Nintendo Redakteure saßen verzweifelt an ihren Schreibtischen und gingen ihrer alltäglichen Arbeit nach. Wenn sie, den Tränen nahe, versuchten, den wie besessenen Claude von seinem Nintendo⁶⁴ zu trennen, sagte er nur kurz: „Ich bin hier der Chef, ich spiele auch, wie ich will!" Und der Polygonheld Mario mußte immer noch nach den 120 versteckten Sternen suchen ...

Doch plötzlich, nach 64 Stunden ununterbrochener Spielzeit, kippte Claude M. Moyse von seinem Stuhl und blieb reglos liegen. Auf der Mattscheibe des Fernsehers prangte hämisch „Game Over". Claudes letzte Worte waren: „Wüstenkeller... dieser Wüstenkeller...".

Eine halbe Stunde später kamen vier Leute, die einen schwarzen Sarg in das Zimmer trugen, doch bevor sie Claude hineinlegen konnten machte er die bereits trübe gewordenen Augen wieder auf, lachte laut und setzte sich wieder vor das Nintendo⁶⁴.

Wenn er nicht gestorben ist und das Nintendo⁶⁴ nicht den Geist aufgegeben hat, spielt er wohl noch heute ...

6. PLATZ MARIO'S PICROSS

Das Geheimnis des Nintendo⁶⁴
von Dennis Troegel, Soltau

Gnadenlos brannte die Sonne vom Himmel, heiß, trocken, grausam. Das grelle Gleißen wurde vom hellen Sand in alle Richtungen reflektiert. Es ließ jeden erblinden, der zu lange auf die weiten Ebenen der Wüste starrte. Die staubige Luft erschwerte das Atmen. Wohin man auch blickte, kein Tier, keine Pflanze und kein Mensch konnte sich in der trockenen Hitze des Mittags behaupten. So weit das Auge reichte, man nahm nur strahlend weiße Sandflächen wahr, und darüber den völlig wolkenlosen Himmel, von dem aus die Sonne auch das letzte Fünkchen Leben auslöschte. Kurz gesagt: Dieser Ort war das Ende der Welt.

Aber plötzlich schien irgendetwas nicht mehr in dieses Bild zu passen. Zuerst nahm man sie nur schemenhaft wahr, die beiden verschwommenen Gestalten, die sich langsam und mühselig durch den heißen Wüstensand schleppten, ohne Orientierung, ohne Ziel, ohne Wasser. Aber beim genauen Hinsehen erkannte man zwei Kamele, die ihre Reiter durch diese Hölle aus Sand und Sonne trugen. Auf jedem der Kamele saß ein Mann, die Augen gegen den Horizont gerichtet, der aber nach allen vier Himmelsrichtungen gleich aussah. Der Mann, der die „Karawane" anführte war ein kleiner, fülliger Italiener mit Bart. Er trug Khakihemd und -shorts, auf seinem Kopf thronte ein Tropenhelm. Dieser Mann war Super Mario, der bekannte Klempner und Hobby-Archäologe aus Brooklyn.

Mario wischte sich den Schweiß von der Stirn und dachte daran, wie alles angefangen hatte. Genau drei Tage war es her, daß dieser Mann, der jetzt hinter ihm auf dem anderen Kamel saß, in seinen Klempnerbetrieb in New York gekommen war und ihm seltsame Dinge über einen äußerst wertvollen Schatz in der Wüste erzählt hatte. Dieser Mann war ein gewisser Prof. Dr. Igor Seltsam von der Firma Wright, Polygon & Seltsam, die ihren Sitz in der Weltmetropole Sim City hatte. Seltsam war ein etwas exzentrischer, nervöser Wissenschaftler, der irgendetwas mit Technik zu tun hatte. In seiner zerknitterten Hose und seinem völlig befleckten Laborkittel wirkte er in dieser Gegend mindestens so normal wie eine Giraffe in der Antarktis. Seltsam hatte irgendetwas Unverständliches über eine technische Wunderentwicklung erzählt, die hier irgendwo in der Wüste versteckt sein sollte. In Marios Augen hatte er nicht alle Tassen im Schrank.

„Wir müßten eigentlich bald da sein", riß Seltsams Stimme Mario aus seinen Gedanken. Der Professor hielt ein merkwürdiges Gerät mit zwei Antennen in die Höhe, eine Art Detektor, der sie, wie Seltsam behauptete, direkt zum Schatz führen sollte. Das Gerät gab piepsende Geräusche von sich, die immer schneller aufeinander folgten.

„Wir sind ganz in der Nähe, der Detektor spürt es", rief Seltsam freudig aus. „Laut meinen Berechnungen befindet sich der Schatz direkt hinter dieser Sanddüne."

Die Kamele trabten weiter und Mario fragte sich immer wieder, was der Professor sich hier in der Wüste zu finden erhoffte. Konzentriert lauschte er dem Gepiepse des Detektors, welches sich immer mehr steigerte und steigerte, bis das Gerät einfach in Seltsams Hand explodierte. Seltsam fluchte, während Mario belustigt vor sich hin kicherte, was ihm einige zornige Blicke des Wissenschaftlers einbrachte. Doch das störte ihn nicht. Dieses Spielzeug war höchstens...

Plötzlich gab der Boden unter den Hufen des Kamels nach, und Mario spürte, wie er fiel und hart aufschlug. Vorsichtig rappelte er sich hoch und sah sich sorgfältig um. Er befand sich ein einem Wüstenkeller, dessen Wände mit seltsamen Zeichen beschriftet waren. In dem Raum war das Licht nicht so hell wie oben, trotzdem konnte Mario den steinernen Sarg in der Mitte des Kellers erkennen. Vorsichtig näherte sich Mario dem Sarg, der völlig im Dunklen lag und aus dessen Innerem ein schauriges Schaben zu vernehmen war. Mario lief es eiskalt den Rücken herunter. Irgendjemand oder irgendetwas befand sich in dem Sarg ...

Plötzlich drang ein Schrei von oben herab. Mario trat instinktiv einen Schritt zur Seite, als Igor Seltsam von oben auf genau die Stelle fiel, an der sich vor genau drei Sekunden noch Mario befunden hatte. Der Wissenschaftler stöhnte vor Schmerz.

„Alles okay, Prof?" fragte Mario, während er einem völlig verdutzten Seltsam auf die Beine half. Dieser vergaß sofort seine Schmerzen, als er die beschrifteten Wände und vor allem den Sarg sah, aus dessen Inneren immer noch das schaurige Schaben erklang. „Heureka! Wir haben den geheimen Keller gefunden!" jubelte Seltsam. „Hier muß der Schatz sein!" Mario lauschte immer noch dem Schaben, welches immer mehr an Intensität zunahm. Auch Seltsam hörte es, denn er verstummte mitten im Satz.

„Was ... was ist das?" stammelte er.

„Keine Ahnung", flüsterte Mario, „aber wir sollten es herausfinden!"

Mit klopfendem Herzen näherte sich Mario dem Sarg. Seltsam blieb ihm auf den Fersen. Seine Hände waren feucht vom Schweiß und zitterten, als er den Sargdeckel ganz langsam zu Seite schob, auf alles vorbereitet. Der Schweiß rann Mario in Bächen von der Stirn während der Sargdeckel mit einem lauten Krachen auf den Steinboden fiel. Seltsam wagte nicht zu atmen, als Mario sich mit klopfendem Herzen vorbeugte, um in den Sarg zu blicken. Marios Gedanken rasten, während er vorsichtig den Kopf über den Rand des Steinsarges hob, ins Innere blickte und plötzlich den Verursacher des Schabens entdeckte ... ein kleiner grüner Grashüpfer saß auf einem mit einem roten Samttuch bedeckten Gegenstand. Als er Mario entdeckte, machte er einen großen Satz und sprang direkt an Marios Kopf vorbei ins Freie. Mario mußte willkürlich über seine grundlose Angst lachen, als sein Blick auf den bedeckten Gegenstand fiel. Er zog das Samttuch beiseite und entdeckte ein schwarzes technisches Gerät von elegantem Design. Es hatte eine Menge Knöpfe und einen Controller, der mit einem langen Kabel am Grundgerät verbunden war.

„Was ... was ist das?" stammelte er fassungslos. Seltsam klopfte ihm auf die Schulter. „Das ist der Grund unserer Reise, Mario! Ein Nintendo⁶⁴, für uns aus grauer Vorzeit hinterlassen. Wir sind am Ziel!"

7. PLATZ

für Leif Matthiessen, Hosenfeld

Das Nintendo64: 100.000 Polygone/Sekunde, ein 64 Bit RISC-Prozessor, fotorealistische Grafiken ...

Als Heini das Werbeplakat im Schaufenster des Spielwarenhändlers sah, hatte er nur noch einen Gedanken: „Das muß ich haben!" Er wußte zwar nicht, was ein Polygon war, und bis 100.000 konnte er auch noch nicht zählen, aber dieses Nintendo⁶⁴ mußte in seinen Besitz übergehen! Und dann ging alles ganz schnell: Er raste nach Hause, schnappte sein Sparschwein, zerschlug es auf der Theke des Händlers, sagte: „Der Rest ist für Sie!" und düste mit dem Nintendo⁶⁴ und drei Spielen wieder ab.

Wieder zu Hause angekommen, bemerkte er als erstes, daß unter den drei Spielen zwei Brettspiele waren. In seiner Eile hatte er sie versehentlich erwischt. Aber da war noch eine Cartridge ... SUPER MARIO 64 stand darauf. Er steckte es ins Nintendo⁶⁴ und ... BOOM!

Er wurde in den Wüstenkeller des Pharaos Toad-Ench-Amun katapultiert und mußte Mario über tiefgelben Sand vorbei an Skorpionen, Spinnen, Skarabäen, Schlangen und Schluchten steuern. Die fantastischen Fähigkeiten des Nintendo⁶⁴ ließen ihn alles hautnah erleben. Er roch den Sand, fühlte die unheimliche Atmosphäre, sah die Dunkelheit, schmeckte den Moder in der Luft, hörte die leisen Geräusche der lauernden Gefahren. Er hüpfte mit einem Super-Salami-Salto und dreifacher Schreckschraube über eine Klapperschlange.

Er war Super Mario! Sein Herz hüpfte wie ein Grashüpfer. Aus seiner Kehle schallten 10 Jubelschreie/Sek., von seiner Stirn flossen 7 Schweißperlen/Min., das Nintendo⁶⁴ erzeugte 100.000 Polygone/Sek. Am nächsten Morgen hing Heini regungslos im Sessel vor dem Fernseher. Noch am gleichen Tag wurde er in den Sarg befördert. Die unglaubliche Rechenpower des Nintendo⁶⁴ hatte ihn umgehauen!

Und die Moral von der Geschicht: Das Nintendo⁶⁴ ist für schwache Nerven nicht!

8. PLATZ

für Mohsen Rastizadeh, Kolbermoor

... lange vor dem Auftritt von Adam und Eva hauste ein kleiner Mann namens „Super Mario" auf der Erde. Er war sehr zufrieden, nur etwas fehlte ihm ... nein! Nicht etwa eine Marionline, nein, etwas spannendes, aufregendes, mitreißendes, geniales, etwas nintendolianisches: Ein Nintendo⁶⁴. Deshalb sprach er eines Tages zu Gott: „Oh lieber Gott, schenke mir eine Art Lebensgefährten, daß mir nie und nimmer langweilig wird. Bitte! Zum Beispiel ein Nintendo⁶⁴!"

Gott meinte nur: „Du sollst es haben, jedoch mußt Du es Dir selbst holen."

Mario war einverstanden und fragte: „Wo ist das Gerät der Geräte denn nun versteckt?"

Gott gab ihm nur einen Satz als Antwort: „In einem Wüstenkeller, in einem Sarg voller brauner Grashüpfer!"

Mario schluckte tief und bedankte sich vielmals. Er ging zitternd die quietschenden Treppen des Wüstenkellers hinunter. Den Wüstenkeller hatte ihm ein Bote Gottes gezeigt. Mario schlich den etwas feuchten Gang entlang. Es war sehr dunkel in diesem Gang, weil es so gut wie keine Fackeln gab. Doch am Ende des Ganges leuchtete etwas Helles. War es das Nintendo⁶⁴? Und es war es ... oder doch nicht? Es lag nur ein leuchtendes Polygon da. Es hatte die Form eines Sarges. Mario zögerte ein bißchen, ging zum Sarg, öffnete ihn und circa 1000 braune Grashüpfer sprangen aus dem Polygon. Mario fiel auf seinen Hintern, aber als alle Viecher das Weite gesucht hatten, hielt Mario das Gottesgeschenk in der Hand, das Nintendo⁶⁴. Mario verließ den Wüstenkeller nach einer Stunde. Es hatte sich aber gelohnt, denn danach spielte er bis an sein Lebensende Nintendo⁶⁴.

9. PLATZ

NINTENDO 64

von Pamela Demske, Bogenfelde

Wärst Du eine Steckdose, ich ein Stecker,
so eilt' ich Dir geschwinde nach;
und wenn ich Dich gefunden hätt'
in Deinem Plastikrahmenbett,
wie wollt' ich mich in Dir verschließen,
und ganz mit Dir zusammenfließen,
Du heißgeliebtes Nintendo⁶⁴, Du!

Dann strömt' wir beide Tag und Nacht
vereint zum süßen Super Mario Spiele,
dem Polygone zu.
Und wenn der Grashüpfer das Tagesende zeigt,
verschwinden wir des Nachts im
Wüstenkeller-Sarge.

10. PLATZ

Gedicht von Andre Reetz, Dortmund

Es steht ein Sarg im Wüstenkeller,
das Polygon wird immer heller,
der Grashüpfer beißt fest und froh
dem Super Mario in' Po!

GET THE POWER

Holt Euch das Club Nintendo Power Paket ins Haus!

Das fantastische Club Nintendo Power Paket besteht aus dem "Offiziellen Top Secret Spieleberater" (tonnenweise geheime Tips & Tricks von den Nintendo Profis) und dem „Club Nintendo Magazin Abonnement" (6 Ausgaben pro Jahr direkt ins Haus). Das Club Nintendo Power Paket kostet DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr).

6 x Club Nintendo Magazin + Top Secret Spieleberater

Und das ist alles, was Ihr tun müßt, um das einmalige Club Nintendo Power Paket zu bestellen: Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo (siehe Redaktionsanschrift). Ein paar Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" zusammen mit dem „Offiziellen Top Secret Spieleberater". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

ACHTUNG: Das Club Nintendo Power Paket gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jedes weitere Club Nintendo Power Paket besteht aus einem „Club Nintendo Magazin Abonnement" und einem Club Nintendo Artikel, dessen Titel bei Redaktionsschluß nochnicht feststand.

Impressum

Titelmotiv: Die Schlümpfe reisen um die Welt

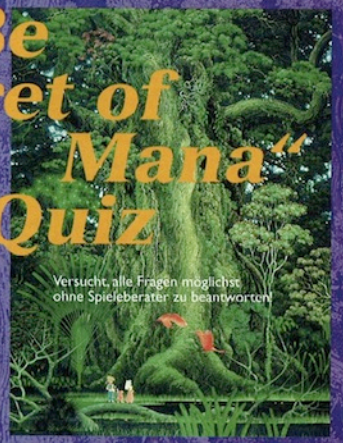
Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Redaktion:	John. D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Markus Pfitzner (mp)
Freier Redakteur:	Carsten Sann (cs)
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Winter
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert
Spieltechnische Beratung:	Wolfgang Ebert, Harald Ebert, Michael Friesl
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Gerd Schäfer Fotosatzstudio M. Schnerr GmbH, Aschaffenburg Produktionsleitung: Reiner Herrmann
Comic & Illustrationen:	Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung:	Wiebel & Partner Creative Services, Frankfurt
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	01 30 – 58 06 (11 – 19 Uhr)
Redaktionsfax:	0 60 26 – 95 03 08

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

Urheberrecht
© 1996 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Nintendo

Das große „Secret of Mana" Quiz



1. Wo liegt der Vier-Jahreszeiten-Wald?
a) Auf der Weihnachtsinsel
b) Im Hochland
c) Im Imperium

2. Welcher der acht Schutzpatrone verfügt über die Zaubersperre?
a) Nocturn b) Frosta c) Harzinger

3. Wie heißt die Wüstenstadt?
a) El Sandalar b) El Dorado c) El Oasis

4. Wieviele Türen und Durchgänge besitzt die Mana-Festung?
a) 22 b) 33 c) 44

5. Zu wem gehört das Sandschiff?
a) Zu den Rebellen
b) Zur Republik
c) Zum Imperium

6. Wer sind die Gefolgsleute des Imperators?
a) Tura, Tantalus und Hagen
b) Tantalus, Marcus, Assis und Trax
c) Tick, Trick und Track

7. Warum schließt sich Lunatic, die Schutzpatronin des Mondes den Helden an?
a) Weil ihr im Mondpalast zu langweilig ist und sie etwas „Action" will
b) Weil sie Victor noch einen Gefallen schuldet
c) Weil sie auch mal auf Luftl fliegen möchte

8. Wer verbirgt sich hinter dem Eismutanten?
a) Queen Elizabeth II.
b) Der Weihnachtsmann
c) Michael Jackson

9. Wie heißt die goldene Stadt des Imperiums?
a) El Dorado b) Nugget-Town c) Goldstadt

10. Wieviele Mana-Samen gibt es?
a) 8 b) 10 c) 12

11. Womit kann man Secret of Mana auch zu dritt spielen?
a) Mit dem Game Link-Dialogkabel
b) Mit einem Tachometer
c) Mit dem Multiadapter

12. Welcher der acht Schutzpatrone spricht stets in Reimen?
a) Laterna b) Rocky c) Vesuvio

13. Wie heißt das Haustier der Hexe Tura?
a) Schmusekater
b) Kuscheltiger
c) Teddyleopard

14. Wer ist Berti?
a) Der Verlobte des Mädchens aus Pandoria
b) Der alte weise Mann, der früher einmal ein Mana-Ritter war
c) Der Schmied aus dem Zwergendorf

15. Woraus besteht das Imperium?
a) Aus Nordstadt, Pandoria und Tasnica
b) Aus Goldstadt, Südstadt und Nordstadt
c) Aus El Oasis, Schneedorf und Destinea

16. Wozu braucht man ein Dingelchen?
a) Um die Mana-Festung zu reaktivieren
b) Um in Solaris tropische Temperaturen zu halten
c) Um das Wasser in die Wüstenoase zurückkehren zu lassen

17. Wie versucht Marcus, den Helden ein für alle Mal loszuwerden?
a) Er verhängt einen Harzgas-Zauber über ihn
b) Er steckt den Kaiserpalast in Brand
c) Er setzt ihn in der Wüste aus

18. Welcher der acht Schutzpatrone hat einen bayerischen Dialekt?
a) Harzinger b) Elektra c) Frosta

19. Womit läßt sich der Drache Luftl herbeilocken?
a) Mit dem Zapplergürtel
b) Mit der Luftitrommel
c) Mit einem saftigen Steak

20. Wo liegt der Nebelvulkan?
a) Südlich von Südstadt
b) Nördlich von Tasnica
c) Westlich von der Weihnachtsinsel

21. Was stellt der Arzt in Nordstadt fest, nachdem er Heidi untersucht hat?
a) Sie hat die Masern
b) Sie ist sehr schweigsam
c) Sie ist Diabetikerin

22. Wer ist der Gefangene der Hexe Tura und später von Tantalus?
a) Oberst Hagen b) Aquaria c) Canoni

23. Wozu dient die Schokolade?
a) Um die Zappler zu füttern
b) Um den Imperator zu bestechen
c) Um die Kraftpunkte der Helden aufzufüllen

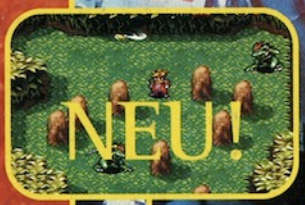
24. Welcher der acht Schutzpatrone verfügt über den Efeumantel?
a) Harzinger b) Rocky c) Nocturn

Dennis Troegel, Soltau

Lösungen: 1b, 2a, 3c, 4c, 5b, 6b, 7a, 8b, 9c, 10a, 11c, 12b, 13a, 14c, 15b, 16c, 17b, 18a, 19b, 20c, 21b, 22a, 23c, 24b

Besiege die Mächte der Finsternis!

TERRANIGMA™*



MIT DEUTSCHEM BILDSCHIRMTEXT

EXKLUSIV VON NINTENDO®!

Erschaffe die Welt neu! Denn der Kampf zwischen den Mächten der Finsternis und des Lichts hat alles Leben auf der Erde ausgelöscht. Erlebe die Schöpfungsgeschichte jetzt als 32-MBit-Action-Abenteuer. Deine Reise beginnt in einem geheimnisvollen, dunklen Keller. Was Du dort findest, verschlägt Dir den Atem! In diesem neuen Rollenspiel-Highlight mußt Du auf jede Menge Überraschungen gefaßt sein: Denn je nachdem, wie Du Dich verhältst, ändert sich die Story. Es liegt alles in Deiner Hand.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Terranigma™*
©1995 Quintet – Kamui Fujiwara – Enix 1996. Licensed to Nintendo.